librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

FRANKENSTEIN

J. H. BRENNAN

illustrato da Tim Sell
tradotto da Alessandra Dugan

Edizioni E. Elle S.r.l.

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

(Documento scoperto tra le rovine del Castello di Schwarzstein nell'autunno inoltrato del 1985)

Estratto del diario del barone Viktor Frankenstein

15 Gennaio
Il mostro è scappato!
Sono sconvolto. Pensavo fosse al sicuro, ma evidentemente è diventato ancora più forte di quello che mi ero immaginato. Le pesanti catene che lo legavano alla parete sono state strappate; le manette che gli serravano polsi e caviglie erano a terra, divelte. La massiccia porta di legno di quercia è stata scardinata con tanta violenza da essere ridotta in pezzi.
E lui se n'è andato . . .
Dev'essersi ferito durante la fuga, perché ha lasciato lungo il corridoio, e sulla scala che porta fuori dei sotterranei, una traccia di sangue. Seguendo le macchie, e mettendo insieme tanti piccoli indizi che ho trovato lungo la strada, sono stato in grado di capire cosa dev'essere successo.
La mia mostruosa creazione, dopo essersi liberata dalle catene che la imprigionavano, e dopo aver abbattuto la porta della sua cella, ha percorso il corridoio e la scala, trovandosi poi davanti alla miriade di passaggi che costituiscono il pianoterra del castello.
Deve essere passato dalle cucine: lì ha incontrato i miei due cani che stamattina ho trovato morti, con la schiena spezzata. Loro odiavano la mia creatura e con ogni probabilità hanno cercato di attaccarla.
È chiaro che il mostro ha cercato me, il suo creatore, perché la traccia di sangue che ho seguito mi ha por-

tato al piano superiore: passa proprio davanti alla stanza dove io stavo dormendo. Eppure non è entrato, e di ciò ringrazio il cielo perché di certo mi avrebbe fatto a pezzi. Invece il mostro ha continuato a salire, giungendo fino alle torri merlate che si innalzano sul lago. E da lì si è buttato giù. Ho creduto che fosse morto, ma stavo sbagliando, perché quando ho cercato il cadavere non ho trovato niente, sebbene un salto del genere avrebbe ridotto a brandelli qualsiasi mortale. Ho trovato delle tracce che hanno confermato i miei sospetti: dopo essersi tuffato nelle scure acque del lago è riemerso presso una radura vicina alla pineta, e da qui ha seguito un sentiero che lo ha condotto fuori della mia proprietà.

22 Gennaio

La morte del guardiano (non ho mai visto in vita mia un cadavere più straziato del suo) mi ha fatto capire che il mostro si è riparato per qualche tempo nei magazzini, procurandosi il poco che gli serve per sopravvivere tra le merci accatastate.

Che si nasconda ancora nei capannoni del magazzino? No, ho un altro sospetto: una nave è attraccata qui per fare rifornimenti ed ha imbarcato qualcosa . . . qualcosa che non è stato registrato su nessun documento: non c'è nessun dubbio è la creatura che io ho creato. La nave porta una spedizione di scienziati ed esploratori verso le regioni polari, e purtroppo è salpata prima che io riuscissi ad avvisare il capitano del terribile carico che sta portando. Ma ora devo inseguire quella nave, perché la responsabilità del mostro è solo mia: quella è la colpa di Frankenstein, e solo Viktor Frankenstein può eliminarla!

Le regole del gioco

Questo è un librogame. Non devi solo leggerlo, ci puoi anche giocare. Tutto ciò di cui hai bisogno è un paio di dadi, carta e matita. Se ti va usa pure una piccola calcolatrice, ma non è essenziale.
Hai anche bisogno di PUNTI DI VITA, che sono l'unità di misura della tua possibilità di sopravvivenza, e senza i quali moriresti. *Cominci la tua avventura con 100* PUNTI DI VITA.

Caratteristiche del personaggio

L'eroe di quest'avventura avrà le seguenti caratteristiche:

VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO

Le prime quattro si spiegano da sole. L'ultima indica i talenti nascosti del personaggio, cioè le sue *capacità soprannaturali:* come leggere nel pensiero, prevedere il futuro, uccidere qualcuno con la sola forza della mente, ecc.
Per calcolare le *Caratteristiche del tuo personaggio* dovrai lanciare un dado per ciascuna di esse e segnare il risultato. 3 punti è una buona media; se ne ottieni di più è meglio, ma se vai sotto il 3 potrai trovarti in difficoltà. Comunque adesso aspetta, ti sarà detto più avanti quando farlo.

Combattimento

Ti capiterà di dover affrontare dei combattimenti.
Per farlo segui queste istruzioni:

1. Lancia un dado per il tuo avversario e uno per te. Aggiungi ad ognuno i rispettivi punti di VELOCITÀ e CORAGGIO. Chi ottiene il punteggio più alto attacca per primo. Se il punteggio è pari, lancia i dadi un'altra volta.
2. Per colpire l'avversario lancia entrambi i dadi. Se il punteggio è minore di 6 hai fallito il colpo. Se è 6, o più di 6, hai colpito. Poi dovrai lanciare i dadi anche per il tuo avversario e applicare le stesse regole.
3. Per calcolare il danno inflitto all'avversario, aggiungi i tuoi punti di FORZA e ABILITÀ al punteggio dei dadi, e quindi sottrai il risultato dai suoi PUNTI DI VITA. Calcola il danno subìto da te nello stesso modo.

Se i tuoi PUNTI DI VITA *si ridurranno a zero, o a meno di zero, sarai morto.*

Fuga

A volte è più utile scappare che combattere, per esempio quando il tuo avversario è particolarmente pericoloso o quando ti sono rimasti pochissimi PUNTI DI VITA.

Per prima cosa, se vuoi fuggire, lancia due dadi.

Punteggio da 9 a 12 - puoi facilmente prendere qualsiasi delle vie d'uscita suggerite dal paragrafo in cui ti trovi.

Punteggio da 5 a 8 - puoi ancora fuggire, ma solo per tornare al paragrafo in cui ti trovavi prima di essere in difficoltà, quindi è molto importante che tu segni sempre il luogo da cui provieni. Per di più il tuo avversario ha la possibilità di colpirti mentre scappi, e

dal momento che gli volti le spalle potrà infliggerti una perdita doppia di quella data dai dadi.

Punteggio da 2 a 4 - il tuo avversario ti impedisce la fuga e sferra il primo attacco: ti danneggerà (solo nel primo scontro) del doppio dei punti previsti, poiché tu non sei preparato a combattere.

Nota: Nei paragrafi che non hanno immediate vie d'uscita, devi tornare all'ultimo paragrafo in cui ti trovavi, sempre se il tuo tentativo di fuga ha successo.

Puoi cercare di fuggire solo prima di iniziare un combattimento, mai durante.

Guarigione

Non preoccuparti se perdi dei PUNTI DI VITA in combattimento: ne acquisirai automaticamente altri 3 per ogni paragrafo a cui arrivi. Se invece perdi *molti* PUNTI DI VITA, dovrai probabilmente far ricorso alla *Medicina,* che qualche volta presenta dei rischi, oppure alla *Guarigione Naturale* che è *sempre* un rischio.

Medicina
Potrai trovare delle MEDICINE durante la tua avventura. Le istruzioni per l'uso saranno indicate sull'etichetta (proprio sotto il teschio).

Guarigione Naturale
Per farne uso lancia due dadi. Qualsiasi punteggio superiore al 6 va aggiunto ai tuoi PUNTI DI VITA. Se invece il punteggio è 6 o meno di 6, va *sottratto* dai tuoi PUNTI DI VITA. Quindi tieni presente che un colpo di sfortuna potrebbe ucciderti.

Né la MEDICINA *né la* GUARIGIONE NATURALE *possono essere usate durante un combattimento.* Per quanto tu sia fortunato i tuoi PUNTI DI VITA non potranno mai essere superiori a 100.

Psico

È ancora più rischiosa della GUARIGIONE. Stabilisci il tuo punteggio di PSICO all'inizio dell'avventura. Ogni volta che la userai perderai un punto. Una volta persi tutti i punti, potrai continuare ad usare le capacità PSICO, ma al caro prezzo di 20 PUNTI DI VITA ogni volta.

Per giocare

Se hai già giocato con un librogame, saprai sicuramente che l'avventura consiste nel passare attraverso vari paragrafi numerati. Anche questo libro funziona così, ma ci sono alcune importanti differenze.
Innanzitutto troverai due diversi tipi di paragrafi: i Luoghi (**Loc**), e le Azioni (**Act**). All'inizio del libro sono raggruppati tutti i Luoghi (ad ognuno di essi corrisponde un nome che lo identifica chiaramente), mentre le Azioni costituiscono il corpo principale del libro.
Durante l'avventura le istruzioni ti rimanderanno ad un paragrafo di Azione (**Act**) che però porterà sempre un riferimento ad un paragrafo di Luogo (**Loc**).
Ciò significa che dovrai controllare il Luogo indicato per avere una descrizione accurata di dove ti trovi. Quindi potrai tornare al paragrafo di Azione e continuare la lettura e il gioco.
I paragrafi di Luogo non rimandano ad altri paragrafi, quindi starà in te ricordare da dove provieni.
Una volta entrato nel meccanismo del gioco avrai sempre meno bisogno di consultare i Luoghi poiché avrai preso confidenza con l'ambientazione dell'avventura. In ogni paragrafo di Azione troverai il *nome* della corrispettiva sezione di Luogo, così capirai subito dove ti trovi.
Tutto ciò sembra più complicato di quello che è in realtà. Una volta cominciata l'avventura prenderai presto la mano e dopo un paio di paragrafi tutto ti sembrerà molto semplice.
Se non hai i dadi a portata di mano puoi usare quelli stampati in alto sulle pagine di destra. Facendo scorrere le pagine e fermandoti a caso potrai vedere quali numeri sono usciti dal lancio dei dadi.

Grazie a questo metodo di gioco, elaborato esclusivamente per questa serie di librogame, nel poco spazio disponibile si può costruire un'avventura molto varia ed interessante.

Le regioni polari

Fa freddo. Molto più di quanto tu abbia mai provato. Il gelo si insinua sotto gli abiti e porta via anche quel po' di calore corporeo che ti è rimasto. Le tue membra sono rigide e indolenzite, le senti pesantissime.
Dai un'occhiata alla sterminata distesa di ghiaccio e di neve che si perde all'orizzonte sotto la pesante volta del cielo coperto. Il vento soffia ululando, e i primi grossi fiocchi di neve annunciano l'imminente tempesta.
Non ti sei mai sentito così solo. Chiudi gli occhi cercando di ricordare, ma nella tua memoria trovi solo desolazione, come in questa landa deserta. Prima il lunghissimo viaggio per mare, che ti ha lasciato solo con i tuoi pensieri, ed ora questo inferno di ghiaccio! Ma come è potuto accadere? Chi sei tu, per venir punito così severamente dal destino?

> *Se sei il mostro creato da Viktor Frankenstein, vai all'***Act 1**.
> *Se invece sei il barone Frankenstein in persona, vai all'***Act 2**.

I luoghi

1

La nave bloccata

Davanti a te incombe la fiancata metallica di una grande nave, intrappolata dalla spessa coltre di ghiaccio. Il silenzio è rotto da sinistri scricchiolii e da deboli suoni metallici prodotti dal variare della pressione della banchisa che si muove impercettibilmente sotto la spinta delle gelide correnti polari.
Non c'è anima viva, e gli oblò sembrano fissarti come tanti occhi senza vita. Dai un'occhiata intorno e vedi una scala di corda incrostata dal ghiaccio che pende dal ponte di comando e termina a pochi centimetri dal suolo.

2

Le caverne di ghiaccio

Il candido scintillio di un dirupo ghiacciato è interrotto da una serie di aperture ombrose, quattro per essere precisi. Per un curioso gioco di luci ed ombre, la facciata del dirupo e le entrate delle caverne sono disposte in modo da dare l'immagine di un enorme teschio che domina la distesa polare.

3

Le montagne di ghiaccio

Verso nord si innalza una maestosa catena montuosa. I pendii inferiori sono coperti dalla morsa del

ghiaccio eterno, ma più in alto il gelido manto è sparito, mettendo a nudo la roccia grigia e tetra. Più su ancora ribolle in un terrificante bagliore la densa massa di un fuoco vulcanico.
Persino quaggiù l'aria è pregna dell'odore di zolfo, e la neve alla base di questa alta catena montuosa è sporca di un sottile strato di cenere. Dalle viscere del gigante di roccia e di fuoco giungono sinistri rombi e crepitii, che rompono il silenzio di questa regione deserta.

Gli orizzonti perduti

Tutt'intorno a te la distesa innevata si perde oltre l'orizzonte: solo il vento incessante continua a spazzare la gelida coltre ghiacciata.

5

La capanna di legno

Isolata dal resto del mondo, tra le nevi eterne si erge una piccola capanna di legno. Le fessure tra le assi sono state riempite di catrame, che ora si è gelato al punto da sembrare una dura pietra cristallina.
Là vicino, mezza sepolta in un cumulo di neve, c'è una catasta di legna, prezioso combustibile per proteggersi dai rigori dell'eterno inverno.
La porta della casupola è chiusa a chiave ed è coperta da pelli d'animale. Anche l'unica finestra visibile è chiusa, cosicché è impossibile sapere cosa si nasconde all'interno.

6

Le sorgenti termali

Uno spettacolo sorprendente ed inaspettato ti si presenta: senti un'ondata di calore mentre osservi dell'acqua che ribolle e sibila: è una serie di sorgenti termali sparse in un'area di qualche chilometro quadrato. Il vapore rende l'aria pesante e carica dell'intenso odore di sali minerali.

Il banco di nebbia

Hai davanti una densa coltre di nebbia di cui distingui chiaramente i confini: è una parete, impenetrabile alla vista, che copre tutta la distesa di ghiaccio.

I crepacci

Il terreno cede sotto i tuoi piedi. Dovunque tu volga lo sguardo vedi fessure e crepacci: è chiaro che in questa zona la calotta polare si sta sciogliendo a poco a poco, formando grossi banchi di ghiaccio che si separano sempre di più. Mai la natura ha creato un terreno più infido e pericoloso.

9

La città perduta

Sotto di te, in un immenso anfiteatro naturale, ci sono le strade, le piazze e i cortili di un'antica città, il cui nome non compare su nessuna mappa e di cui mai nessun esploratore ha parlato.

Molti degli edifici sono in rovina, deformati o crollati sotto il peso del ghiaccio, altri resistono ancora, unica drammatica testimonianza di un'epoca in cui, forse, il clima della regione non era così ostile all'uomo.
Anche da lontano è possibile capire chiaramente che lo stile architettonico dei palazzi è il prodotto di una civiltà da lungo tempo dimenticata dalla storia.

10

Il villaggio eschimese

Quelle strane, piccole dune di neve non sono altro che abitazioni basse, ma ben rifinite, con una piccola galleria come entrata, grande abbastanza da permettere ad un uomo di raggiungere l'interno carponi. Senza dubbio si tratta di igloo, e questo è proprio un villaggio eschimese.

11

Sul ponte

La grande nave è rimasta intrappolata sulla rotta nord-est/sud-ovest. A metà del ponte c'è un boccaporto, e più a prua ce n'è un altro di dimensioni minori. A poppa, due scalette di legno portano al ponte di comando. Tra le due scale si apre una porta di legno.

12

La cabina del capitano

Un intenso odore di cera ristagna nella cabina ordi-

nata e pulita. Appoggiato ad una parete c'è un baule pieno di carte nautiche e di bottiglie di rum; vicino alla porta un mappamondo indica tutte le principali rotte marine.
Sopra il tavolo è aperta una grande mappa delle regioni artiche, tenuta ferma da un righello, una squadra e un sestante.

13

La stiva

Una scaletta di corda permette di scendere dal ponte nella grande stiva. Forse un tempo questo locale è stato riempito di grano proveniente dalle fertili terre del Canada, o di zucchero delle isole Barbados. Ora, invece, è stato diviso in compartimenti stagni dove vengono conservate le provviste per il lungo viaggio tra le gelide acque artiche.

14

L'ancora

Qui sono ancora chiari i segni di una rissa: l'enorme ancora è stata spostata, e grosse schegge di legno sono sparse qua e là.
Ma la cosa più strana è questa: due degli anelli della catena dell'ancora, entrambi più grossi del braccio di un uomo, sono stati spezzati di netto, come fossero delle sottili cordicelle.

15

Il corridoio interno

La porta dà accesso ad una stretta scala che sale a

chiocciola fino al corridoio interno. Qui, su ciascun lato, c'è una fila di porte semiaperte.

16

Il ponte di comando

Qui è tutto sottosopra. Le carte nautiche sono state strappate e il timone fatto a pezzi. L'altoparlante pende divelto dalla parete e la porta è sorretta a malapena dai cardini rotti.

17

La cabina vuota

La cabina è molto piccola, tenuta bene, ma vuota. Dall'unico oblò si scorge la desolata distesa artica.

18

La strada

I resti di un'antica strada conducono dalla collina fin dentro alla città. I blocchi di pietra del selciato sono sgretolati e pieni di crepe, ma la strada è sgombra dal ghiaccio e dalla neve, come se fosse costantemente riscaldata da qualche corso sotterraneo d'acqua calda.

19

I palazzi

Ancora oggi, sebbene corrosi e rovinati dagli anni e dalle intemperie, gli edifici rimangono a testimoniare l'abilità degli antichi ingegneri. Si riconoscono anco-

ra i grossi blocchi di pietra che formavano le pareti: a giudicare dalla grandezza nessuno pesa meno di sei tonnellate, e sono incastrati uno sull'altro senza cemento e con tanta precisione che nelle fessure non si potrebbe infilare neppure una carta da gioco.
Una città con edifici così ben progettati e costruiti deve per forza di cose essere stata, un tempo, una vera meraviglia. Ora è deserta e abbandonata, e la decadenza è quasi completa. Anche se la corrente termale che scorre nel sottosuolo la mantiene libera dalla neve e dal ghiaccio, niente può fermare l'inesorabile corso degli anni: anche la dura pietra un giorno si trasformerà in polvere.

20

La piazza dei Quattro Templi

Anche se è difficile stabilire con certezza la topografia originaria della città, questa dev'essere stata senz'altro la piazza centrale. Ciò che rimane del lastricato sembra essere una pavimentazione di marmo, ma di un particolare tipo di marmo sconosciuto altrove: infatti alcuni frammenti dei lastroni sono venati d'oro.
La piazza è delimitata da quattro grandi templi a forma di L, almeno tre dei quali sono ancora in buone condizioni. Da qui, quattro strade partono in direzione dei quattro punti cardinali: a nord, a sud, ad est e ad ovest.

21

Il corso principale

Quali meraviglie deve aver visto questa strada, quando la città era abitata! Processioni religiose . . . carri

trionfali di sovrani . . . schiere di legioni . . . cortei di mercanti . . .
Il corso è largo e ancora percorribile. Va da ovest a est, partendo da un cumulo di neve e proseguendo verso est fino a scomparire oltre gli ultimi edifici superstiti.

22

Il palazzo in rovina

È impossibile stabilire a cosa fosse adibita questa costruzione: nulla rimane oltre alle mura esterne semidiroccate, e fra i detriti si riconoscono appena i resti delle mura interne.

23

Il monumento

Proprio al centro di un incrocio, su un piedistallo di granito nero, si erge la statua perfettamente conservata di un uomo che potrebbe essere stato un patriarca biblico.
La figura alta e barbuta è coperta di vesti ondeggianti, e stringe un bastone nella mano destra. Gli occhi, seminascosti dal cappuccio, fissano il corso principale, ciechi testimoni degli antichi fasti. Dalla mano sinistra della statua si srotola una pergamena finemente scolpita.

24

La torre a croce

Un tempo è stata di certo un'altana militare. Ancora oggi la costruzione svetta alta sopra la tua testa, ma

non è neanche la metà della sua altezza originale: la parte superiore è crollata al suolo.
Questo edificio a forma di croce è orientato secondo i punti cardinali e presenta quattro arcate d'entrata a nord, a sud, ad est e ad ovest. L'entrata meridionale è ostruita completamente da un cumulo di macerie.

25

L'ammasso di macerie

Qui un tempo dovevano esserci degli edifici, come testimoniano i grandi blocchi di granito che riesci a scorgere fra le macerie. Ora non si distinguono più nemmeno i piani inferiori di queste costruzioni: tutto ciò che rimane è un cumulo di macerie e di pietre che ostruisce il passaggio verso sud.

26

L'edificio squadrato

È una costruzione veramente singolare: i quattro lati sono perfettamente uguali e il tetto è piatto, più o meno intatto. Delle aperture quasi regolari mostrano i punti dove un tempo erano fissate porte e finestre, sparite ormai da lungo tempo. All'interno l'edificio è formato da un unico ambiente: sul pavimento sono riconoscibili tracce di mosaici e le pareti sono decorate da affreschi ormai rovinati dal tempo.
Avvicinandoti alla parete nord, riesci a capire che l'affresco rappresenta una scena religiosa. Delle figure maschili alte, barbute, avvolte in lunghe tonache portano in processione un forziere di legno elegantemente intagliato, sospeso su due asticelle. La processione sembra camminare da una piazza centra-

le verso un edificio squadrato molto simile a quello in cui ti trovi.
Proprio al centro del pavimento riesci ancora a distinguere i segni di quella che potrebbe essere una botola, ma non c'è traccia dell'anello per aprirla.

27

I Templi Sacri

Di tutti gli edifici che hai visto finora in questa città abbandonata, questi quattro sono di gran lunga i meglio conservati. I tetti sono intatti e le arcate d'entrata coprono i resti delle porte. Queste sono troppo malandate per impedirti di entrare, ma è comunque incredibile come il legno di cui sono fatte possa aver resistito in questo terribile clima. Tutti gli edifici hanno la stessa forma: due navate disposte ad L che racchiudono i quattro angoli della piazza, con i colonnati d'entrata rivolti all'interno. L'unica cosa che li distingue è la pietra con cui sono stati costruiti. Tutti sono di granito, ma il tempio a nord-ovest è tinto di viola, quello di nord-est è stato costruito con pietre bluastre, quello di sud-est riflette una luce verdognola, mentre quello di sud-ovest è di granito nero lucidissimo.

28

Il museo

Questo edificio è senza tetto ed esposto alle intemperie, ma non appena vi metti piede ti pervade una sensazione di euforia.
Coperti dalle macerie ci sono manufatti, statuette e molti altri oggetti: di certo un tempo l'edificio deve

aver ospitato un museo, o una collezione privata di grandi dimensioni.
Forse le più interessanti sono proprio le statuette, perché danno molte indicazioni su quella che dev'essere stata la cultura che fioriva in questa città prima che le nevi la coprissero. Rappresentano figure di una nobile razza dalle caratteristiche vagamente orientali. Alcune raffigurano artigiani al lavoro, mentre usano attrezzi notevolmente sofisticati.
Oltre alle statuette trovi anche un cofanetto intagliato, e nell'aprirlo scopri che contiene un certo numero di rotoli di pergamena ben conservati. Ma l'eccitazione iniziale svanisce quando capisci, con estremo disappunto, di non essere in grado di decifrare quella scrittura.

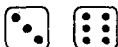
29

Nel Tempio Viola

All'interno una parte della parete è crollata, ma noti appena il cumulo di macerie: la tua attenzione è catturata da una gigantesca scultura nella navata centrale, che rappresenta un'aquila, appollaiata su un ramo, pronta ad avventarsi su qualche preda. Tutt'intorno, in alcune nicchie della parete, ci sono altre piccole statue di uccelli da preda, molte delle quali rotte o rovinate, ma che comunque testimoniano l'alto talento artistico di coloro che le hanno scolpite.

30

Nel Tempio Verde

Poco resta all'interno del tempio, ma c'è qualcosa che attira immediatamente la tua attenzione: da una

fessura naturale della roccia escono delle fiammate di luce verde che si adattano perfettamente al resto dell'arredamento.
Intorno alla fessura, disposto in cerchio, un gruppo di draghi di pietra. Ognuno di essi è più lungo di un metro e sui loro volti si riflette la luce verde delle lingue di fuoco.

31

Nel Tempio Blu

Per un attimo resti stupito dallo spettacolo che ti si presenta, ma poi capisci di che si tratta: hai davanti a te i resti di un'antica ed enorme fontana, ora completamente asciutta, costituita da una statua molto rovinata che sembra dover rappresentare un delfino.

32

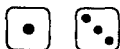
Nel Tempio Nero

L'oscurità qui dentro è davvero opprimente. Sembra quasi che le pareti stesse assorbano la luce, cosicché hai l'impressione di camminare in una caverna sotterranea.
La poca luce che riesce a filtrare gioca degli strani scherzi alla vista: se riesci a vedere bene, non riesci però a vedere lontano, e viceversa. Gran parte dell'interno è in rovina e le pareti sono ridotte a cumuli di macerie nere come l'ebano. Ma da uno di questi mucchi emerge la statua di uno gnomo dal terribile ghigno.

Le azioni

1

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Ti guardi intorno, toccando nervosamente il perno che ti trapassa il collo e grattando la cucitura che tiene attaccato il tuo orecchio destro.
C'è ben poco da vedere. Le nevi eterne si estendono in ogni direzione, e persino le tue impronte sono state cancellate dalla recente nevicata. Il tuo cervello, trapiantato dal cranio del figlio disgraziato di un contadino idiota, funziona ad intermittenza nelle migliori condizioni: e ora è così gelato che funziona appena. L'unica cosa certa è che non hai la più pallida idea di dove sei e di dove puoi andare.
Ma in questa confusione mentale il tuo cervello è riuscito a mantenere una preziosa informazione: sei perseguitato dal tuo creatore, il barone Viktor Frankenstein, che un tempo è stato per te come un padre, ma che ora è diventato il tuo nemico mortale.
Annusi l'aria, e alle tue narici giunge odore di foche e di orsi. Fai dei piccoli movimenti veloci per riuscire a scaldare un po' il cervello e ricordare così qualche altro particolare.
Di certo quell'uomo non è sano di mente. Chi, se non un pazzo, potrebbe pensare che un disgraziato come te sia una minaccia per l'umanità?
Eppure è così, non ti resta che accettare l'idea di essere inseguito da un pericoloso lunatico che tenterà sicuramente di ucciderti. A meno che, ovviamente, non riesca a prenderlo prima tu!

Tiri i muscoli (che, tra parentesi, sono veramente possenti) e inarchi le tue irsute sopracciglia in uno sforzo di concentrazione. Sei un moderno Prometeo, poiché hai ricchezze, talento e destino . . .
Per prima cosa ricchezze. Come ogni mostro per bene, tu possiedi i seguenti pezzi di ricambio:

1. Cuore
2. Testa
3. Fegato
4. Intestini (9 metri)
5. Piede sinistro

Segna tutto alla voce «Equipaggiamento» nel REGISTRO DEL MOSTRO che trovi alla fine del libro. Ne potrai fare uso come segue:

Cuore. Se inserito ti restituirà tutti i tuoi PUNTI DI VITA. Devi ovviamente usarlo prima di venir ucciso, e potrai disporne una sola volta per avventura.

Testa. Quando sostituirai la vecchia testa con la nuova raddoppierai i tuoi PUNTI DI VITA (senza però superare la cifra di partenza), e ti potrai risparmiare la fatica di lavarti la faccia. Puoi farlo una sola volta per avventura.

Fegato. Lancia un dado per stabilire quante volte il tuo fegato potrà essere rigenerato. Ogni volta che farai uso del tuo fegato di riserva (tante quante i punti che hai ottenuto), acquisterai 30 PUNTI DI VITA.

Intestino. Vale 20 PUNTI DI VITA ogni 3 metri. Puoi usarlo fino ad esaurimento.

Piede sinistro. Puoi farne uso se perdi uno dei tuoi piedi, recuperando così i PUNTI DI VITA persi a

causa della ferita. Ma se ti ritrovi con due piedi sinistri avrai dimezzati i tuoi punti di VELOCITÀ e di ABILITÀ.

Oltre a tutto ciò, nelle tue tasche hai posto per **tre** dei seguenti oggetti:

Corda (15 metri)
Scatola di fiammiferi
Mazza
Borsello con chiodi di ferro
Ascia
Sega
Coltello
Carta smerigliata
Bottiglia di vino
Copia del *Times*

Ora parliamo del tuo talento. Innanzitutto lancia il dado per stabilire le tue Caratteristiche, e segna i relativi punteggi sul Registro in fondo al libro. Inoltre devi sapere che hai le seguenti capacità PSICO:

a) Colpo di terrore
b) Sete di sangue
c) Relazione amorosa

Il **Colpo di terrore** è molto utile in combattimento. Quando ne farai uso il tuo avversario si terrorizzerà a tal punto da fallire *automaticamente* il suo successivo attacco.

La **Sete di sangue** ti infonde una carica d'energia così grande che nell'attacco successivo raddoppierai il danno inferto al tuo nemico.

La **Relazione amorosa** è un insolito potere che riesce a trasformare temporaneamente il 50% dei tuoi nemici in amici. Se decidi di farne uso, cancella uno

dei tuoi punti PSICO, poi lancia un dado. Se ottieni un punteggio inferiore a 4 hai sprecato la tua energia PSICO. Con 4 o più punti il nemico cesserà di attaccarti, permettendoti di continuare la tua avventura come se avessi vinto lo scontro. Ovviamente il barone Frankenstein è immune da questa tua capacità.

*Ora puoi andare a nord all'***Act 3***; a sud all'***Act 5***; ad est all'***Act 7** *o ad ovest all'***Act 9**.

2

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Con sguardo indagatore scruti la deserta distesa di ghiaccio. Là, da qualche parte, si nasconde la creatura che hai creato. È giunta fino in queste regioni polari, ed ora aspetta solo l'occasione di annientare l'uomo che le ha dato vita.
Quell'uomo sei tu: il barone Viktor Frankenstein, scienziato, chirurgo ed inventore.
Sei stato proprio *tu* a concepire l'insana idea di fabbricare una creatura vivente assemblando pezzi di corpi senza vita, *tu* hai animato questa orrenda creatura: la tua voce ha urlato *Abracadaver!*, e il mostro si è alzato dal tavolo dell'obitorio cercando di afferrarti alla gola.
In quel momento hai pensato che qualcosa era andato storto, e da allora hai dedicato ogni attimo della tua vita a dare la caccia al mostro per annientarlo. Ora l'hai rintracciato tra le fredde nevi artiche.
Ma prima di cominciare la caccia devi sapere qualcosa di più sul conto di Viktor Frankenstein, in particolare sulle sue capacità PSICO e su quelle poche cose che potrà portare con sé tra le nevi dell'Artico. Innanzitutto lancia il dado per stabilire le tue Carat-

teristiche e segna i relativi punteggi sul REGISTRO DI FRANKENSTEIN in fondo al libro. Sappi inoltre che, nei panni di Viktor, le tue capacità PSICO sono:

a) Scienza insana
b) Creazione di mostri
c) Difesa del corpo

La **Scienza insana** è una capacità PSICO particolarmente interessante, i cui effetti sono imprevedibili. Per farne uso, dovrai usare i punti PSICO o DI VITA, poi dovrai lanciare un dado e procedere secondo le seguenti regole. Se esce:

1- Crea una coppa di liquido fumante che, se tracannato, raddoppierà la tua FORZA per la durata di un combattimento (e, come effetto secondario, ti farà spuntare una folta peluria sulla faccia).
2- Crea un arco di elettricità che colpirà senza fallo il tuo avversario, infliggendogli una perdita di 25 PUNTI DI VITA.
3- Ti farà ridere a crepapelle, al punto che i tuoi punti di VELOCITÀ scenderanno a zero per la durata di un combattimento. Ciò significa che il tuo avversario avrà la possibilità di rispondere due volte ad ogni tuo attacco.
4- Fa cadere il tuo avversario nel più profondo dei sonni per la durata di un combattimento, dandoti così la possibilità di trasformarlo in cubetti di ghiaccio oppure, se ne avrai pietà, di lasciarlo in vita e di continuare felice per la tua strada, vittorioso.
5- Fa cadere *te* nel più profondo dei sonni per la durata di un combattimento, e ovviamente dà la possibilità al tuo avversario di trasformarti in cubetti di ghiaccio.

6- Causa una violenta esplosione chimica nelle tue vicinanze. Se ciò accade, dovrai lanciare nuovamente il dado. Con un punteggio da 1 a 4 riuscirai ad annientare per sempre il tuo nemico, mentre con 5 o 6 punti avrai tu la peggio.

La **Creazione di mostri** è una versione ridotta del talento che ti ha messo in questa situazione. Usando questa capacità PSICO creerai un piccolo mostriciattolo con 25 PUNTI DI VITA e 3 punti per ogni Caratteristica. Questa piccola creatura combatterà indefessamente fino alla morte in tuo aiuto.

La **Difesa del corpo** è un prezioso modo di sfruttare a tuo vantaggio la capacità PSICO: dimezzerà qualsiasi perdita che il nemico riuscirà ad infliggerti in combattimento. Potrai usarla in ogni combattimento che affronti.

Ora puoi scegliere 6 dei seguenti oggetti da portare con te nel corso dell'avventura (segnali sul Registro alla voce «Equipaggiamento»):

Bastone da ghiaccio
Corda (15 metri)
Temperino
Bottiglia di vino d'annata
The Manchester Guardian
Bottiglia di laudano *
Scatola di fiammiferi
Calze di lana
Tenda
Elmetto di midollo
Mazza
1/2 chilo di chiodi

* Ne contiene sei dosi, ognuna delle quali ti restituirà tanti PUNTI DI VITA quanti ne otterrai lanciando due dadi.

E ora devi prendere una decisione, caro Viktor: dove andare?
*In questo bianco deserto una direzione vale l'altra. Se pensi di andare a nord, ti ritroverai all'***Act 4***; se vai a sud all'***Act 6**.
*Se decidi di dirigerti ad ovest, finirai all'***Act 8***; e se andrai ad est, all'***Act 10**.

3
Il banco di nebbia - Loc 7

Esiti per qualche istante: non ti va per niente l'idea di perderti in questo banco di nebbia densa ed uniforme. Sembra proprio un muro impenetrabile, che neanche il vento impetuoso riesce a trafiggere.

*Se vuoi inoltrarti nella nebbia verso nord, vai all'***Act 11***, verso sud all'***Act 15***, verso est all'***Act 17** *o verso ovest all'***Act 19**.

4
Gli orizzonti perduti - Loc 4

Guardi verso nord, e vedi qualcosa di grosse proporzioni che si sta muovendo davanti a te.
Ti fermi di colpo, poi fai qualche passo con estrema cautela, nella speranza di avere una visuale migliore.
La creatura procede speditamente e dal punto in cui ti trovi ti sembra che si tratti di un uomo di grossa taglia. Chiunque egli sia, non dà l'impressione di

averti notato e continua imperterrito verso nord.

*Puoi seguirlo all'***Act 12**, *oppure scegliere tra l'***Act 16**, *in direzione sud, l'***Act 8** *che ti porta ad ovest, e l'***Act 10**, *che ti porta ad est.*

5

I crepacci - Loc 8

Niente di buono per uno pesante come te: il ghiaccio scricchiola sotto i tuoi piedi in modo allarmante. Ti giri su te stesso, cercando di tornare sui tuoi passi, ma il ghiaccio scricchiola sempre di più.

*Potresti anche non sopravvivere in questa situazione spiacevole ed inaspettata. Lancia due dadi: se ottieni 10, 11 o 12 punti, il ghiaccio si romperà e tu sprofonderai in quelle gelide profondità all'***Act 13**. *Con qualsiasi altro punteggio, potrai scegliere la strada verso nord, all'***Act 15**, *verso ovest all'***Act 23** *o verso est all'***Act 25**.

6

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Cammini a lungo, con fatica.

*Come sempre la scelta della direzione è tua. Vuoi andare a nord? Vai all'***Act 16**. *A sud? Vai all'***Act 18**. *Ad ovest? Vai all'***Act 20**. *Ad est? Vai all'***Act 22**.

7

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Queste sono le condizioni ambientali più adatte per perderti completamente, a meno che tu non faccia molta attenzione.

*Se vai ad ovest giungerai all'***Act 15**. *Proseguendo verso nord arriverai all'***Act 17***; verso sud all'***Act 25** *e verso est all'***Act 27**.

8

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Il gelo implacabile comincia a penetrarti nelle ossa, ma continui il tuo cammino spinto dall'ansia di portare a termine la missione.

*Se procedi verso ovest, vai all'***Act 24**. *La direzione est ti porterà all'***Act 16**, *quella nord all'***Act 26** *e quella sud all'***Act 28**.

9

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Non c'è proprio niente da dire. È meglio che tu ti muova, ma in quale direzione?

*Verso nord? Vai all'***Act 19***; verso sud? Vai all'***Act 23***; verso est? Vai all'***Act 15***; verso ovest? Vai all'***Act 29**.

10

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Non c'è nulla che attragga la tua attenzione qui, nemmeno la più piccola traccia del passaggio del mostro. Non ti resta che continuare.

*Se vuoi andare ad ovest, vai all'***Act 16***, ad est all'***Act 30***. Se preferisci dirigerti a nord, vai all'***Act 32***, ma se vuoi andare a sud, vai all'***Act 34***.*

11

Nella nebbia - Loc confuso

La nebbia ti avvolge nel suo fosco manto e non ti permette di vedere più in là di qualche passo. Sei immerso in un totale silenzio, e l'umidità ti penetra oltre i vestiti, facendo aumentare la sensazione di gelo.
Esiti per qualche istante: basterebbe un niente per perdersi definitivamente. Se non è già successo . . .

*Verso sud giungerai all'***Act 3***, verso nord all'***Act 21***, verso ovest all'***Act 31** *e verso est all'***Act 33***.*

12

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Insegui la creatura per alcuni chilometri quando questa, improvvisamente, sale su un'altura e scompare oltre la cima, sul versante opposto. Temendo di

perderla, allunghi il passo. Dopo qualche istante anche tu superi la cima dell'altura . . .
. . . e scopri che la creatura ti sta aspettando!

La buona (?) notizia è che non si tratta del tuo mostro, ma solo di un orso polare, ansioso di farti a pezzi. Le sue caratteristiche sono: VELOCITÀ *3,* CORAGGIO *5,* FORZA *6,* ABILITÀ *3,* PSICO *0 ed ha 45* PUNTI DI VITA. *Se l'orso riesce nel suo intento, vai all'***Act 14**. *Se sopravvivi, puoi andare a nord, all'***Act 36**, *a sud all'***Act 38**, *ad ovest all'***Act 40** *o ad est all'***Act 42**.

13
Morte - Loc ?

Anche se può sembrare strano, per una creatura fatta di pezzi di cadavere, tu sei morto.
Ora tirati su, stabilisci dei nuovi punti per le tue Caratteristiche, e con nuovi 100 PUNTI DI VITA ricomincia la tua avventura daccapo, all'**Act 1**. Purtroppo hai perso tutto ciò che avevi con te ma, se fino ad ora avevi disegnato una mappa, nulla ti vieta di farne uso.

14
Morte - Loc ?

Bene, sembra che tu abbia soddisfatto il tuo bisogno di un lungo riposo: non sei più fra i vivi.
Nel caso che tu non abbia familiarità con la condizione di morte, ti spiego cosa devi fare: lancia di nuovo il dado per stabilire le tue Caratteristiche, e con nuovi 100 PUNTI DI VITA ricomincia daccapo

la tua avventura, all'**Act 2**. Non ti è permesso portare con te gli oggetti che avevi nella vita precedente, ma puoi liberamente disporre di qualsiasi mappa che tu ti sia premurato di disegnare.

15

Gli orizzonti perduti - Loc 4

La continua uniformità del paesaggio ti disorienta, ma continui ad andare avanti, anche se a fatica.

*Ma in che direzione? Verso nord arriverai all'***Act 3**, *verso sud all'***Act 5**, *verso ovest all'***Act 9** *e verso est all'***Act 7**.

16

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Non puoi fare altro che proseguire.

*Ma in che direzione? Verso nord arriverai all'***Act 4**, *verso sud all'***Act 6**, *verso ovest all'***Act 8** *e verso est all'***Act 10**.

17

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Ci sono dei segni sulla neve, sembra che qualcuno o qualcosa sia passato di qua abbastanza recentemente. Purtroppo le impronte sono state cancellate, cosicché è impossibile determinare a chi appartengano o in quale direzione si dirigano.

*Verso nord giungerai all'***Act 33***, verso sud all'***Act 7***, verso ovest all'***Act 3** *e verso est all'***Act 35***. Ma puoi anche scegliere di dirigerti a nord-ovest, andando all'***Act 11** *o a sud-ovest, all'***Act 15***, o ancora a sud-est, all'***Act 27***.*

18

Gli orizzonti perduti - Loc 4

La testa di una lepre artica sbuca d'improvviso dalla tana, ma subito sparisce di nuovo.

*E a te non resta altro che decidere se andare a sud, all'***Act 44***, ad ovest all'***Act 46***, ad est all'***Act 48** *o a nord all'***Act 6***. Puoi anche andare a nord-est, all'***Act 34***, o a nord-ovest, all'***Act 20***.*

19

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Cominci a credere di esserti perso sul serio.

*Ma non puoi fare nulla, se non proseguire. Verso ovest vai all'***Act 37***, verso nord all'***Act 31***, verso sud all'***Act 9***, e verso est all'***Act 3***. Puoi anche dirigerti a nord-est, all'***Act 11***, o a sud-ovest, all'***Act 29***.*

20

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Sei nei guai, Viktor: qui c'è un lupo! Per fortuna ce n'è uno solo, e non un intero branco; ma sei così

sorpreso di trovare un animale così a nord, che lo stupore sarebbe lo stesso se ne avessi incontrato un migliaio.

Forse non è proprio così. Le caratteristiche del lupo sono: VELOCITÀ *5,* CORAGGIO *5,* FORZA *4,* ABILITÀ *3,* PSICO *0. Inoltre ha 25* PUNTI DI VITA, *e siccome è molto affamato dovrai aggiungere 5 punti alla perdita che eventualmente ti infliggerà. Se il lupo riuscirà ad ucciderti, mangerà della tua carne finché sarà sazio e seppellirà il resto all'***Act 14**. *Se sopravvivi, puoi andare verso nord all'***Act 28**, *verso sud all'***Act 46**, *verso est all'***Act 6** *o verso ovest all'***Act 50**. *Ma puoi anche andare verso nord-est, all'***Act 16** *o verso sud-est, all'***Act 18**.

21

Nella nebbia - Loc confuso

La nebbia ti avvolge nel suo fosco manto e non ti permette di vedere più in là di qualche passo. Sei immerso in un totale silenzio e l'umidità ti penetra oltre i vestiti, facendo aumentare la sensazione di gelo.
Esiti per qualche istante: basterebbe un niente per perdersi definitivamente. Se non è già successo . . .

*Verso nord giungerai all'***Act 39**, *verso sud all'***Act 11**, *verso ovest all'***Act 41**, *e verso est all'***Act 43**. *Puoi anche andare a sud-ovest, all'***Act 31** *o a sud-est all'***Act 33**.

22

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Il cammino si fa più difficile e stavolta hai meno possibilità di scelta.

*Infatti puoi solo andare ad ovest all'***Act 6**, *a sud-est all'***Act 48**, *a sud-ovest all'***Act 18** *o a nord-est, all'***Act 10**.

23

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Delle rocce incrostate di ghiaccio rendono il cammino particolarmente difficile in questo punto.

*Così difficile che non ti resta che andare a nord all'***Act 9**, *ad ovest all'***Act 45**, *ad est all'***Act 5** *o a sud-ovest all'***Act 47**.

24

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Il cammino si è fatto più difficile, quindi hai meno possibilità di scelta.

*Puoi solo andare a sud all'***Act 50**, *ad est all'***Act 8**, *o a sud-est all'***Act 20**.

25

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Qui il terreno è quasi del tutto impraticabile e ciò ri-

duce di molto le tue possibilità.

*Puoi ancora proseguire verso ovest, all'***Act 5***, verso nord, all'***Act 7***, verso nord-est all'***Act 27** *o verso sud-est all'***Act 49**.

26

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Molte leggende raccontano che esistono delle zone, nelle terre polari, nelle quali qualsiasi uomo impazzisce; e il posto in cui ti trovi potrebbe essere uno di questi.

*Per venirne fuori, prova ad andare a nord, all'***Act 52***, o a est/nord-est all'***Act 54***; oppure vai a sud all'***Act 8** *o ad ovest all'***Act 56**.

27

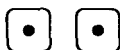
Gli orizzonti perduti - Loc 4

Nulla si muove, e la tua vista acuta non riesce a scorgere nemmeno qualche impronta d'animale.

*Puoi andare a nord all'***Act 35***, a nord-ovest all'***Act 17***, a sud-ovest all'***Act 25***, a sud all'***Act 49** *o ad est all'***Act 51**.

28

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Il terreno si fa sempre più impervio, fino al punto che riesci a proseguire a stento.

*Puoi solo andare a nord all'***Act 8** *oppure a sud all'***Act 20**.

29

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Una raffica di vento solleva la neve e per qualche istante non vedi più nulla; ma quando ti riprendi il paesaggio è rimasto inalterato.

*Puoi andare a nord all'***Act 37**, *a sud all'***Act 45**, *ad est all'***Act 9** *o ad ovest all'***Act 53**.

30

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Il cammino è sempre più difficoltoso: alcune rocce franate bloccano la tua strada.

*Puoi solo andare a nord all'***Act 54** *oppure ad est all'***Act 58**.

31

La nebbia - Loc confuso

La nebbia in questo punto è così fitta che è letteralmente impossibile vedere a un palmo dal naso.

*Puoi tentare di andare a sud all'***Act 19**, *a nord all'***Act 41**, *ad est all'***Act 11** *o a sud-ovest all'***Act 37**.

32

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Questa parte della bianca distesa è ancora più impervia del solito: la strada è interrotta da blocchi di roccia o da profondi crepacci.

*Non ti resta altro che dirigerti a nord-est all'***Act 54**, *o a sud all'***Act 10**, *o a nord-ovest all'***Act 36**.

33

La nebbia - Loc confuso

La nebbia in questo punto è così fitta che è letteralmente impossibile vedere a un palmo dal naso.

*Puoi tentare di andare a sud all'***Act 17**, *a nord all'***Act 43**, *ad ovest all'***Act 11**, *o a nord-ovest all'***Act 21**.

34

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Ancora una volta le asperità del terreno ti costringono ad avere una scelta ridotta.

*Puoi andare a sud all'***Act 48**, *a sud-ovest all'***Act 22**, *o a nord-est all'***Act 58**.

35

Gli orizzonti perduti - Loc 4

C'è qualcosa di scuro, mezzo sepolto tra la neve! Ti avvicini e scopri che si tratta di una statua alta quasi un metro, a giudicare da quello che riesci ad intravedere tra la neve. Rappresenta una giovane donna dagli occhi piccoli, di taglio orientale. Sembra scolpita nell'ossidiana, vista la superficie scura e levigata.

*Puoi alleviare il tuo disappunto facendo a pezzi la statua andando all'***Act 55***, oppure puoi soddisfare la tua curiosità tirandola fuori dalla neve con molta cautela all'***Act 59***. In alternativa puoi lasciarla dov'è e continuare per la tua strada, andando verso ovest all'***Act 17***, verso sud all'***Act 27***, verso nord-ovest all'***Act 33***, verso sud-est all'***Act 51***, o verso nord-est all'***Act 57***.*

36

Le montagne di ghiaccio - Loc 3

Questo posto ti infonde subito una sensazione di terrore e di oppressione. Anche quaggiù, ai piedi delle montagne, giungono ondate intermittenti di calore provenienti dagli enormi crateri vulcanici che soffiano putride ventate di fumi sulfurei. L'istinto ti dice di tornare al più presto sui tuoi passi, allontanandoti il più possibile dal pericolo che senza dubbio queste montagne rappresentano.

*Ma proprio un posto del genere potrebbe essere il nascondiglio ideale per il mostro che hai creato. La decisione spetta a te. Puoi tornare indietro verso sud, andando all'***Act 12***, o verso sud-est all'***Act 32***, o ancora verso sud-ovest all'***Act 52***. Ma se vuoi cercare la tua creatura tra questi monti infernali, comincia la salita all'***Act 60**.

37

Formazioni rocciose - Loc non segnato

Devi fermarti bruscamente davanti ad una strana formazione rocciosa che ostruisce il passaggio. Ha una forma così inconsueta che sulle prime ne sei addirittura spaventato, e credi di trovarti di fronte ad un'opera umana. Delle torrette arzigogolate, coperte da cupole naturali, sbucano dalle nevi perenni, come una specie di moschea trasportata fin qua da climi più caldi.
Ma avvicinandoti capisci che è solo un'illusione: non c'è nessun palazzo, ciò che vedi è opera del fuoco vulcanico che tortura la roccia.
Mentre continui ad osservare affascinato la curiosa formazione rocciosa, un proiettile passa sibilando vicinissimo al tuo orecchio e si conficca nella roccia. Il tuo creatore, il barone Frankenstein, ti ha raggiunto!
Ti guardi attorno, ma non c'è traccia di quel pazzo. Non è assolutamente possibile combattere qui; l'unica cosa da fare è fuggire. Ma dove? Sarai più al sicuro nella pianura deserta o nascosto fra gli anfratti di queste formazioni rocciose?

*Puoi addentrarti tra le rocce all'***Act 61***. Se invece vai ad est, ti troverai all'***Act 19***, mentre andando a sud ti ritroverai all'***Act 29**.

38

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Sei stremato dalla stanchezza e dal freddo intenso, ma continui ad andare avanti. La strada si fa sempre più impervia, e ti rimangono poche possibilità di scelta.

*Puoi andare a sud all'***Act 16***, ad ovest all'***Act 8***, ad est all'***Act 10***, o a nord-est all'***Act 54***. Come vedi la situazione non è disperata.*

39

Le sorgenti termali - Loc 6

Un posto per fare un bagno! E per scaldarsi un pochino! Non meravigliarti del fitto anello di vapore che circonda questa zona: non potrebbe essere diversamente visto che l'aria calda e umida delle sorgenti incontra i gelidi venti della distesa artica.
Ti avvicini al bordo di uno dei pozzi ribollenti, per fare un'ispezione accurata. Nuvole di vapore salgono al cielo, e quasi senza rendertene conto cominci a toglierti quei miseri stracci che usi come vestiti . . .

Ascolta bene: vuoi veramente fare un bagno in questo pozzo ribollente di acqua minerale? O forse vuoi solo lavare i tuoi vestiti (che a dire il vero non sono proprio profumati)?
*Se decidi di fare un bagno, vai all'***Act 63***. Se vuoi lavarti i vestiti, vai all'***Act 65***. Se invece vuoi fare entrambe le cose, vai all'***Act 67***. Oppure abbandona entrambe le idee e vai all'***Act 69***.*

40

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Il terreno sotto i tuoi piedi si fa sempre più sottile, e una breve ispezione ti dice che sei circondato da fessure e crepacci seminascosti tra la neve.
Dopo alcuni istanti il tuo sospetto è confermato: sei inciampato nel corpo mezzo sepolto di un eschimese, morto da chissà quanto tempo, ma perfettamente conservato dal rigore del clima. Per un attimo ti viene il sospetto che sia una vittima del mostro, ma poi capisci che lo sfortunato si è spezzato una gamba scivolando in un crepaccio ed è morto assiderato, incapace di muoversi.
Nascosto nella sua pelliccia c'è un contenitore, ricavato scavando una zanna di tricheco, pieno di un liquido scuro e denso.

*Se vuoi rischiare di bere questo liquido, puoi farlo all'***Act 62**. *Altrimenti getta via il contenitore e continua il tuo cammino verso sud (l'unico sicuro) andando all'***Act 26**.

41

La nebbia - Loc confuso

La nebbia in questo punto è così fitta che è letteralmente impossibile vedere a un palmo dal naso.

*Puoi tentare di andare a sud all'***Act 31**, *ad est all'***Act 21**, *a nord all'***Act 71** *o ad ovest all'***Act 73**.

42

Gli orizzonti perduti - Loc 4

C'è del sangue sulla neve!
Segui la traccia, e dopo pochi metri trovi i miseri resti di colui che era un uomo ed ora non è altro che una carcassa smembrata - probabilmente il colpevole è proprio quello stesso orso che hai appena fatto fuori.
Ti giri, nauseato e impietosito per l'orrendo spettacolo, e noti una piccola borsa di cuoio a poca distanza dal cadavere.
Ti chini a curiosare e scopri che contiene tre piccoli sassolini lucidissimi, piume di ogni genere, una pezza di pelliccia grigia e una piccola bacchetta avvolta in una striscia di cuoio. Proprio in fondo alla borsa trovi un piccolo pezzo d'ambra e un cubetto di un materiale che emana un odore intenso e particolare.
Fai un balzo all'indietro: senza dubbio questa è una borsa di medicinali, il che presumibilmente significa che il corpo che hai appena trovato è quello di uno sciamano della tundra, che sono fra i più potenti maghi dei paesi del nord.

*Ti rimane solo il dubbio se prendere con te la borsa, e correre il rischio che ti accada chissà che cosa, andando all'***Act 64***, o se abbandonarla dove l'hai trovata e continuare per la tua strada, andando a sud all'***Act 66**.

43

Nella nebbia - Loc confuso

Reso completamente cieco dal muro bianco che ti circonda, cerchi di stendere le mani in avanti per

scoprire qualche eventuale ostacolo: subito le tue dita incontrano la roccia. È chiaro che non hai molte strade aperte davanti a te.

*Infatti puoi solo andare a sud all'***Act 33**, *ad ovest all'***Act 21** *o a nord-ovest all'***Act 71**.

44

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Un improvviso raggio di sole fa scintillare qualcosa nella neve. Per un istante ti sembra solo il frutto della tua immaginazione, ma per essere più sicuro ti fermi a dare un'occhiata.
È un sottile frammento di vetro colorato.
Stai già per andartene, quando la tua mente s'illumina: se quell'insignificante pezzo di vetro è lì, significa senza dubbio che qualcun altro è già passato da queste parti.
Ti guardi attorno con circospezione. Non ci sono altre impronte al di fuori delle tue, ma ti sembra che sulle rocce verso nord la neve sia stata calpestata.

*È difficile decidere il da farsi. Puoi andare a nord all'***Act 18**, *a sud all'***Act 68**, *ad ovest all'***Act 70** *o ad est all'***Act 72**.

45

Le caverne di ghiaccio - Loc 2

Quanto più a lungo ti fermi ad osservare la scena, tanto più ti convinci di essere di fronte ad un gigantesco teschio. Trovi l'apparizione piuttosto confortante, quasi fosse un messaggio familiare.

*Il che però non ti suggerisce se entrare o meno in questa strana caverna, né da quale delle quattro entrate tu debba passare. Se pensi che sia l'occasione buona per dare un'occhiata nelle viscere di questa terra, vai all'***Act 75***. Altrimenti puoi andartene verso nord, all'***Act 29***, verso est all'***Act 23*** *o verso sud all'***Act 77***.*

46

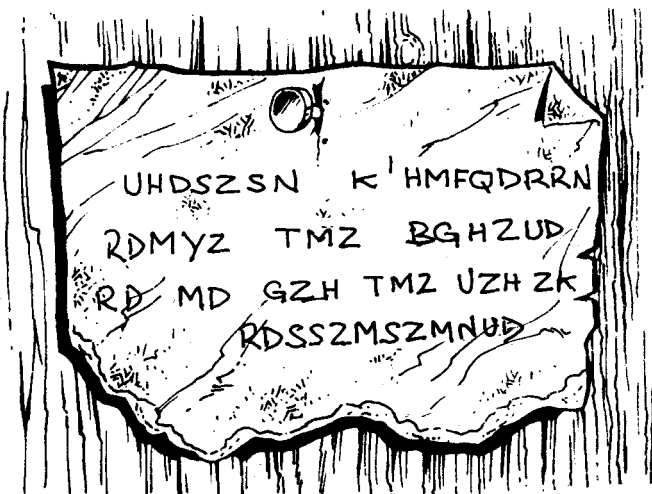
Gli orizzonti perduti - Loc 4

Sembra proprio che questa strada non conduca da nessuna parte. E come sempre in situazioni del genere, sei libero di scegliere qualsiasi direzione.

*Scegli se andare verso nord all'***Act 20***, verso sud all'***Act 70***, verso sud-est all'***Act 44***, verso nord-ovest all'***Act 50***, verso nord-est all'***Act 6** *o verso ovest all'***Act 74**.

47

La capanna di legno - Loc 5

Con un gesto di impazienza strappi le pelli appese sulla porta e sferri un possente pugno sulla superficie di legno massiccio.
Ahii!
Ti succhi le nocche graffiate e doloranti: la porta ha resistito al terribile colpo!
Finché il dolore non sarà passato, non hai niente di meglio da fare che cercare di decifrare la scritta sul pezzo di carta appeso alla porta:

*Siccome, presumibilmente, non sei in grado di entrare nella capanna, puoi decidere se proseguire verso nord, all'***Act 77***, verso nord-est all'***Act 23***, verso sud all'***Act 81***, verso ovest all'***Act 83***, o verso est all'***Act 85**.

48

Le caverne di ghiaccio - Loc 2

Che posto poco accogliente! Ti sposti per cambiare il tuo angolo di prospettiva, ma l'illusione di avere di fronte un enorme teschio diventa sempre più forte.

*Se te la senti di entrare nelle caverne, hai l'opportunità di farlo all'***Act 76***. Se invece preferisci evitare di farlo, puoi andare a nord all'***Act 34***, a sud all'***Act 72***, ad ovest all'***Act 18** *o a sud-ovest all'***Act 44**.

49

Il villaggio eschimese - Loc 10

Dai un'occhiata intorno. Non c'è traccia del barone Frankenstein qui - né di nessun altro, del resto. Ma con un tempo del genere solo un idiota o un mostro possono star fuori a girovagare; quindi c'è la possibilità che gli abitanti del villaggio siano al caldo dentro le loro case.

*Se hai voglia di un po' di compagnia, puoi entrare nel villaggio all'***Act 87***. Altrimenti puoi proseguire verso sud all'***Act 91***, verso nord all'***Act 27** *o verso nord-ovest all'***Act 25**.

50

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Da molto lontano ti giunge alle narici l'odore del mare, portato fin qui dalle forti raffiche di vento. Purtroppo non riesci a capire da quale direzione provenga.

*Puoi proseguire verso nord all'***Act 24***, verso sud all'***Act 74***, verso sud-est all'***Act 46***, verso est all'***Act 20***, verso nord-est all'***Act 8***, verso sud-ovest all'***Act 78** *o verso ovest all'***Act 84**.

51

Il crepaccio fatale - Loc non segnato

Verso est il passaggio è bloccato da un profondo crepaccio. Ti avvicini con cautela, e dai un'occhiata oltre il margine per vedere se c'è modo di superare

l'ampia fenditura. Ti sporgi e . . .
Dalle profondità del crepaccio si solleva una grossa testa!
Non avevi visto niente di così orribile, di così terrificante dall'ultima volta che ti sei guardato allo specchio. La testa, dagli occhi rossi e grandi come angurie, è attaccata ad un orrendo corpo sinuoso coperto di squame bianche. La bocca spalancata sbadiglia orrendamente nella tua direzione, mostrando una doppia fila di enormi denti.
Hai scoperto il quasi leggendario Wyrm artico, una creatura il cui fiato è noto per essere pericoloso come il morso di un cobra. Fai un passo indietro, ma è troppo tardi per fuggire: il Wyrm si è avventato su di te con una velocità sorprendente.

> *Questo sarà un eccitante scontro tra mostri. Le caratteristiche del Wyrm sono:* VELOCITÀ *6,* CORAGGIO *3,* FORZA *6,* ABILITÀ *3 e* PSICO *0. Inoltre possiede ben 55* PUNTI DI VITA. *Oltre al normale danno che questo mostro può infliggerti, con un lancio di 12 punti riuscirà a soffiare su di te il suo orrendo fiato, strappandoti la pelle e la carne dalle ossa e riducendoti in una poltiglia verdastra e fumante. Se muori, vai all'***Act 13**. *Se hai la fortuna di sopravvivere, vai all'***Act 89**.

52

Gli orizzonti perduti - Loc 4

In questo punto il terreno è così accidentato che puoi procedere solo in poche direzioni.

*In particolare verso sud-ovest andando all'***Act 56**, *verso nord-est, all'***Act 36** *o verso sud, all'***Act 26**.

53

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Ci sono dei chiari segni che qualcuno è passato di qua. Dai un'occhiata al manto nevoso e scopri che questo qualcuno si è anche accampato per qualche tempo.
Qualcosa a terra attira la tua attenzione e ti chini a raccoglierlo. Sei fortunato, è una moneta . . . e la riconosci all'istante: dai tuoi occhi scende una lacrima, che subito si gela e cade frantumandosi sulla roccia. Non c'è dubbio: la moneta appartiene all'uomo che ti ha creato, il barone Viktor Frankenstein.
Un'ondata di tristezza ti assale. Pensi che tu e Papi (come usavi chiamarlo affettuosamente) non vi siete quasi mai guardati negli occhi, forse a causa della differenza di statura. Ti viene in mente il giorno in cui, in un impeto d'affetto, l'hai abbracciato così impetuosamente da rompergli, senza volere, quasi tutte le ossa. Da quel giorno il barone ti ha disconosciuto per sempre; e da allora non ha mai smesso di darti la caccia, quasi tu fossi un cane rabbioso.
Ma nonostante tutto resta sempre il tuo Papi. Chissà se lo rivedrai ancora?

Speriamo che ciò non accada durante questa avventura, visto che Papi è determinato ad annientarti. Comunque puoi prendere questa moneta fortunata che ti permetterà di aggiungere due punti ad ogni lancio di dado che farai d'ora in

*poi. Ora prosegui verso nord-est all'***Act 37***, verso est all'***Act 29***, verso sud-est all'***Act 45***, verso sud-ovest all'***Act 93** *o verso ovest all'***Act 97**.

54

Formazioni rocciose - Loc non segnato

Devi fermarti bruscamente davanti ad una formazione rocciosa che ostruisce il passaggio. La violenza del fuoco vulcanico ha distorto la roccia, creando torrette arzigogolate e coperte da cupole naturali che si innalzano dal terreno, come una specie di moschea trasportata fin qui da climi più caldi.

*Puoi andartene da questo posto incantato proseguendo verso sud, all'***Act 30***, verso sud-ovest all'***Act 32** *o verso est/sud-est all'***Act 26**. *E, anche se è improbabile che tu lo voglia fare, puoi visitare le formazioni rocciose all'***Act 80**.

55

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Con forza sovrumana sferri un potentissimo pugno alla statua di ossidiana . . .

*. . . che esplode con gran fragore mandandoti dritto dritto all'***Act 13**.

56

Gli orizzonti perduti - Loc 4

La strada si fa sempre più difficile e il freddo sempre più intenso.

*Hai solo quattro possibilità: puoi continuare verso nord-est, all'***Act 52***, verso est all'***Act 26***, verso sud all'***Act 24***, o verso ovest all'***Act 82**.

57

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Sta accadendo qualcosa di molto strano: appena sei arrivato in questa zona si è alzata una forte bufera di neve, che ti ha costretto a fermarti e a girare le spalle al vento per cercare di ripararti alla meglio. Ma quello che ti stupisce è il fatto che l'intensità del vento rimane costante, non ci sono raffiche.
Con molta cautela torni di qualche passo verso la direzione da cui sei arrivato; così facendo ti rendi conto che nel punto in cui ti trovi ora il vento non soffia: la tempesta di neve ha dei confini ben delineati, il vento soffia in una zona ristretta ma sempre contro di te.

*Se vuoi sfidare la sorte ed entrare nella tormenta, vai all'***Act 95**. *Altrimenti puoi andare verso sud all'***Act 51***, o verso sud-ovest all'***Act 35**.

58

Gli orizzonti perduti - Loc 4

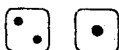
Là davanti c'è il mostro! La figura che si staglia in

lontananza non può essere che la sua, visto l'inconfondibile perno che gli trapassa il collo.
Con un urlo disumano ti precipiti verso di lui, determinato a combattere per liberare definitivamente il mondo da questa pericolosa creatura. Spicchi un grande balzo per piombargli addosso di sorpresa . . .
. . . e ti ritrovi ad annaspare in un cumulo di neve. Mentre cerchi di tirarti fuori, capisci che quello che credevi essere il mostro non era nient'altro che un pupazzo di neve con le sue fattezze. Quella creatura sta diventando intelligente, quindi anche più pericolosa. Dovrai fare più attenzione d'ora in poi . . . sempre che tu riesca ad uscire vivo da questa montagna di neve fresca.

*Lancia due dadi. Con meno di 3 punti affoghi nella neve. Da 3 a 6 punti ti congeli. In entrambi i casi vai all'***Act 14**. *Da 7 a 12 punti riesci a tirarti fuori sano e salvo e puoi proseguire verso nord-ovest all'***Act 54**, *verso sud-ovest all'***Act 34**, *verso ovest all'***Act 30** *o verso est all'***Act 86**.

59

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Con molta cura togli la neve e il ghiaccio che coprono la statua e la sollevi. È sorprendentemente leggera per le sue dimensioni, e mentre continui a ripulirla dalla neve quella comincia ad irradiare un bagliore scuro e caldo.
Sei talmente sorpreso che quasi ti sfugge di mano. La statua comincia a vibrare fra le tue mani e ad emettere un leggero ronzio. Il bagliore cresce, finché tu e la statua siete circondati da una scura luminescenza, come dentro ad un uovo gigantesco.

Là dentro la sensazione che provi non è per niente sgradevole, anzi; ma qualcosa di ancora più strano sta per succedere. Ora ti sembra che ogni cosa sia illuminata da una luce lunare. Sei completamente rilassato, quando senti una voce echeggiare nella tua mente.
Pensa al Re il cui tocco trasformava ogni cosa in oro, perché il suo nome è la parola d'ordine!
Re? Parola d'ordine? Per cosa? O per dove? E da dove arriva questa voce?
Non preoccuparti. Quella strana luce scura sta scomparendo e anche il ronzio cessa a poco a poco. La statua torna ad essere di nuovo fredda e senza vita. La rimetti per terra, sconvolto dall'accaduto.

Un vero mistero. Comunque la parola d'ordine ti potrà forse servire un giorno o l'altro, se sei riuscito a decifrare il messaggio. Nel frattempo, flettendo rapidamente i muscoli capisci che, per quanti punti tu abbia perso finora, ti sono stati restituiti tutti i tuoi 100 PUNTI DI VITA *iniziali. Ora decidi se andare ad ovest, all'***Act 17***, a sud all'***Act 27***, a nord-ovest all'***Act 33***, a sud-est all'***Act 51** *o a nord-est all'***Act 57**.

60

Le montagne di ghiaccio - Loc 3

Cominci la salita sul terreno aspro e accidentato. Man mano che procedi la sensazione di essere seguito aumenta.
Ti guardi attorno con circospezione, ma non vedi nessuno. Forse è solo la tua immaginazione, stimolata da un posto così minaccioso. O forse stai avendo delle allucinazioni, provocate dai fumi vulcanici che

stai respirando. Scrolli le spalle e prosegui, ma d'improvviso senti un rumore alle tue spalle.
Ti giri di scatto e ti trovi di fronte ad un'enorme creatura che sembra una grossa scimmia, con grandi mani, piedi e zanne, pronta ad attaccarti.

A quanto pare hai incontrato uno Yeti, chiamato anche "l'abominevole uomo delle nevi", una creatura che probabilmente farà un grosso favore al tuo mostro. Lo Yeti ha le seguenti caratteristiche: VELOCITÀ *2,* CORAGGIO *5,* FORZA *6,* ABILITÀ *3,* PSICO *0 e 60* PUNTI DI VITA. *È molto affamato e non è vegetariano. Se ti uccide, vai all'***Act 14**. *Se riesci a sopravvivere, vai all'***Act 88**.

61

Formazioni rocciose - Loc non segnato

Non è molto facile procedere per una creatura della tua taglia, visto che in molti casi sei costretto a strisciare lungo passaggi molto stretti.

Così stretti che c'è il rischio che tu rimanga incastrato. Lancia due dadi. Da 2 a 4 sei bloccato: perdi 15 PUNTI DI VITA. *Se ciò ti uccide, dopo una lenta agonia andrai all'***Act 13**. *Se ciò non ti uccide, o se ottieni un punteggio diverso, puoi continuare ad inoltrarti tra le formazioni rocciose all'***Act 99**.

62

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Il liquido scuro ti brucia la gola e ti squassa lo stomaco. In testa senti un'esplosione silenziosa e la vi-

sta ti si annebbia. Poi, d'improvviso, tutto diventa chiaro. Con grande sorpresa ti senti bene; anzi, ti senti meravigliosamente.

Infatti hai ingurgitato uno dei più potenti medicinali che esistano al mondo. Se fino a questo momento avevi perso qualche PUNTO DI VITA, *lo recuperi ora. E c'è di più: sarai in grado di recuperare anche tutti i* PUNTI DI VITA *che perderai nel prossimo combattimento, a meno che tu non sia ucciso. (Ciò vale solo per un combattimento.) Con questa felice prospettiva, puoi continuare il tuo cammino sull'unica strada che ti è possibile scegliere, cioè quella verso sud all'***Act 26**.

63

Le sorgenti termali - Loc 6

Lasciando perdere ogni cautela ti spogli, ti tappi il naso e ti tuffi nelle acque ribollenti del pozzo termale.
Dopo parecchi minuti stai ancora nuotando sott'acqua. Fortunatamente Papà Viktor ti ha fornito di un paio di polmoni enormi quando ha cucito insieme i tuoi pezzi, quindi la lunga discesa subacquea non ti crea grossi problemi. Infatti, qualche istante dopo, eccoti balzare alla superficie come un grosso pezzo di sughero.
Dopo aver ripreso il fiato, ti godi la piacevole sensazione di un bagno caldo dopo il lungo cammino in quelle terre gelate, e canticchi rilassato.
Ma sul più bello ecco là, su una roccia, tre aiutanti del barone che ghignano sadicamente rivolti verso di te!

Ecco quel che si chiama essere colti di sorpresa. Ognuno di quei tre possiede le seguenti caratteristiche: VELOCITÀ *3,* CORAGGIO *2,* FORZA *3,* ABILITÀ *2,* PSICO *0 e 30* PUNTI DI VITA. *Ognuno ha un pugnale, cosicché la perdita che eventualmente ti infliggeranno aumenterà automaticamente di 5 punti. Tutti e tre sono ansiosi di prenderti lo scalpo, poiché lo scienziato pazzo ha offerto loro in cambio una grossa ricompensa. E ancora, per complicare le cose, i primi due ti attaccheranno di sorpresa senza che tu possa reagire. Ma c'è anche qualche buona notizia: i benefici sali minerali, sciolti nelle acque termali, hanno alzato a 6 punti le tue caratteristiche di* FORZA *e di* VELOCITÀ; *inoltre un leggero effetto di calcificazione sottrarrà 3 punti alla perdita che ti verrà inflitta durante questo combattimento. Se gli scagnozzi del barone ti uccidono, potranno ritirare la loro ricompensa dopo averti spedito all'***Act 13**. *Se sopravvivi, vai all'***Act 101**.

64

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Afferri con determinazione la borsa dei medicinali, ma di colpo la testa incomincia a girare, vedi doppio, tutto è sottosopra. Il terreno ti manca sotto i piedi. Sopra di te strane creature - ippogrifi, dragoni - piroettano e volteggiano nel cielo plumbeo. Qualcosa nella borsa ti ha stregato!

*Sei ancora in tempo per abbandonarla e andare all'***Act 90**. *Ma se preferisci sfidare la sorte, vai all'***Act 92**.

65

Le sorgenti termali - Loc 6

Subito ti togli i vestiti e li butti nelle acque ribollenti della sorgente . . .
Di colpo si disintegrano!
Guardi con orrore i pochi pezzi di stoffa rimasti a galla: nessuno è più grande di un francobollo e stanno diventando sempre più piccoli. Poi dai un'occhiata alle tue enormi gambe pelose e ai tuoi smisurati piedi nudi, chiedendoti con sconforto come uscirai da questa situazione disastrosa. Andare in giro nudo è già sconveniente, ma andare in giro nudo tra le nevi dell'Artico non solo è sconveniente, ma è anche un sicuro suicidio. Qui stai abbastanza bene, poiché il calore delle acque termali riesce a scaldare anche la zona immediatamente circostante, ma se ti allontani appena un po' morirai congelato.
Ti guardi attorno sconfortato, ma non c'è proprio nessuno. Ti siedi su una roccia là vicino, meditando sul da farsi.

*Ma per quanto a lungo tu possa pensare, ti restano ben poche vie d'uscita: puoi provare a chiamare aiuto, se pensi che le terre polari siano piene di persone ansiose di soccorrere un mostro nudo. Se vuoi fare così, vai all'***Act 103**. *Oppure puoi tentare il suicidio saltando in quelle acque ribollenti all'***Act 109**, *così almeno potrai raggiungere l'***Act 13** *al caldo.*

66

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Oramai stremato dalla fatica cerchi di continuare il tuo cammino.

*Puoi andare verso est all'***Act 32**, *verso sud-est al-l'***Act 10** *o verso nord-est all'***Act 54**.

67

Le sorgenti termali - Loc 6

Essendo un mostro pigro, ti tappi il naso con le dita e ti tuffi nelle acque ribollenti completamente vestito. Ma appena toccano l'acqua, i tuoi abiti iniziano a disintegrarsi! Per un attimo resti a galla, sbalordito: ogni più piccolo pezzo di stoffa che indossavi è sparito, lasciandoti completamente nudo.
Istintivamente fai ciò che chiunque farebbe in una situazione del genere: ti lasci prendere dal panico. Se quell'acqua ha ridotto in quello stato i tuoi vestiti, che ne sarà di te? Con le tue tozze mani cerchi di aggrapparti al bordo del pozzo termale e di tirarti su, ma per l'agitazione perdi la presa e scivoli di nuovo nell'acqua. In preda alla disperazione più nera, riprovi ad arrampicarti . . .
. . . quando ti rendi conto che, anche se ha dissolto i tuoi vestiti, quell'acqua ribollente non ti sta provocando alcun dolore.
A poco a poco ti calmi e ti lasci cullare nel dolce tepore, pensando al da farsi. Sei in un bel pasticcio: senza vestiti andresti incontro ad una morte sicura allontanandoti dalla zona delle sorgenti; girare completamente nudo per le distese gelate dell'Artico non viene raccomandato quasi mai dai manuali del piccolo esploratore. Ma allora, che fare? Ti tiri fuori dall'acqua e ti accovacci per pensarci su ancora un pochino.

*C'è ben poca scelta. Puoi cercare di chiamare aiuto, andando all'***Act 103***; oppure tentare il suicidio affogandoti nella pozza sorgiva all'***Act 109***, così almeno potrai raggiungere l'***Act 13*** *al caldo.*

68

La capanna di legno - Loc 5

Scosti le pelli che coprono la porta, e su di essa trovi appuntato un biglietto che dice:

LA CHIAVE È SOTTO LO STOINO

Dai un'occhiata intorno: non c'è nessuno stoino. D'impulso giri il biglietto e leggi:

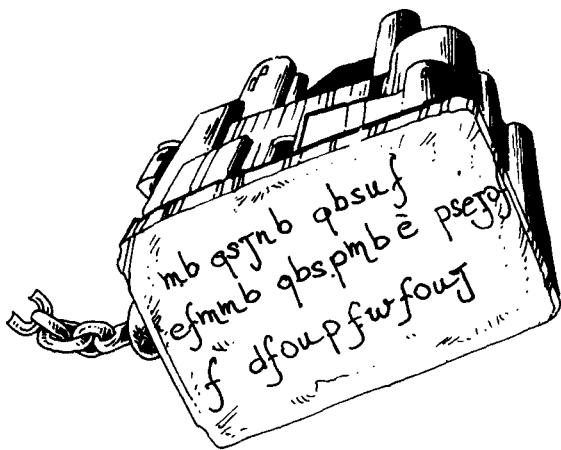
LO STOINO È NELLE CAVERNE

*Se sei già stato nelle caverne, e hai trovato lo stoino e preso la chiave, puoi usarla per aprire la porta all'***Act 94***. Altrimenti puoi andare a nord all'***Act 44***, a nord-est all'***Act 70*** *o a nord-ovest all'***Act 72**.

69

Le sorgenti termali - Loc 6

Evitando con cautela di avvicinarti alle sorgenti, dai un'occhiata alla zona circostante. Dietro un cumulo

di rocce scopri delle tracce: alcuni uomini sono stati qui, e di recente. Di certo si tratta di scagnozzi del barone, visto che tra le immondizie che hanno lasciato hai trovato alcuni oggetti di sua proprietà.
Ti guardi attorno con circospezione, temendo che siano ancora nelle vicinanze, ma non c'è segno di pericolo. Stai per infilare in tasca un portachiavi di legno intagliato (collezionare robaccia del genere è sempre stata una tua mania), quando sul fondo vedi la scritta a piccoli caratteri:

*Molto interessante. Ma non ti porta da nessuna parte, vero? Se hai cambiato idea e vuoi fare un bagno, puoi andare all'***Act 63***, oppure puoi lavarti gli abiti all'***Act 65** *o fare entrambe le cose all'***Act 67***. In alternativa puoi sempre dirigerti a nord all'***Act 105***, a sud all'***Act 21***, a sud-ovest all'***Act 41** *o a sud-est all'***Act 43**.

70

La costa - Loc non segnato

Davanti a te si estende la gelida massa d'acqua del mare Artico, che ti impedisce di proseguire in quella direzione.

*Ma puoi deviare verso nord, all'***Act 46***, verso nord-ovest all'***Act 74***, o verso est all'***Act 44**.

71

La nebbia - Loc confuso

Procedi a tentoni, con le braccia tese davanti a te, una posizione veramente degna di un mostro.

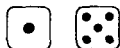
*Verso nord/nord-est arriverai all'***Act 39***. Verso sud all'***Act 41***, verso sud-ovest all'***Act 73** *e verso sud-est all'***Act 21**.

72

La costa - Loc non segnato

Davanti a te si estende la gelida massa d'acqua del mare Artico, che ti impedisce di proseguire in quella direzione.

*Ma puoi deviare verso nord, all'***Act 48***, verso ovest all'***Act 44** *o verso nord-ovest all'***Act 18**.

73

Il dirupo - Loc non segnato

Mio dio! Stai camminando in bilico sul bordo di un dirupo, che scende a picco e termina centinaia di metri più sotto!

*Ora scopriremo se soffri di vertigini. Lancia due dadi: con meno di 6 punti precipiti con un urlo disumano giù nel precipizio e ti schianti al suolo, finendo dritto dritto all'***Act 13***. Con 6 o più punti riesci ad evitare il volo e puoi scegliere tra diverse direzioni: verso nord-est all'***Act 71***, verso est all'***Act 41***, verso sud-est all'***Act 31** *o verso sud all'***Act 37***.*

74

Gli orizzonti perduti - Loc 4

C'è un'enorme impronta sulla neve!
È il tuo mostro? O qualcun altro? Ti chini per osservare l'impronta da vicino . . . qualcosa ti attacca alle spalle!

NON sei attaccato da colui che ha lasciato l'impronta, ma da qualcosa di ancor più pericoloso: un Reiz polare. Sconosciuta alla scienza, nominata solo nelle più antiche e fosche leggende, il Reiz è una creatura a sei zampe, completamente bianca, con denti affilatissimi, una folta criniera e le zampe anteriori ben fornite d'artigli. Sulle prime si direbbe un incrocio tra un leone ed un bue. Il

Reiz ha le seguenti caratteristiche: VELOCITÀ *6,* CORAGGIO *6,* FORZA *6,* ABILITÀ *4,* PSICO *1. Possiede 70* PUNTI DI VITA *e la sua capacità* PSICO *è la* MORTE ISTANTANEA, *che userà ad ogni lancio di 12 punti per spedirti direttamente all'***Act 14**. *Dal momento che ti attacca alle spalle, ha diritto al primo colpo. Se con questo attacco di sorpresa il Reiz ti uccide, vai all'***Act 14**. *Se sopravvivi, vai all'***Act 96**.

75

Le caverne di ghiaccio - Loc 2

Ti incammini, ma subito ti blocchi esitante. Ci sono quattro entrate, tutte facilmente raggiungibili. Ma da quale cominciare?

*Queste entrate danno l'impressione di essere come le quattro aperture di un teschio. Se vuoi entrare dall'occhio destro, vai all'***Act 107**, *da quello sinistro all'***Act 111**, *dal naso all'***Act 115** *o dalla bocca all'***Act 121**.

76

Le caverne di ghiaccio - Loc 2

Con molta attenzione esamini le quattro entrate. Sceglierne una piuttosto che un'altra può essere determinante ai fini della tua ricerca.

*Siccome le quattro entrate danno l'impressione di essere le quattro aperture di un teschio, puoi scegliere se passare dall'occhio sinistro all'***Act 98**, *da*

*quello destro all'*Act **102**, *dal naso all'*Act **106** *o dalla bocca all'*Act **112**.

77
Gli orizzonti perduti - Loc 4

La distesa deserta sembra continuare all'infinito, al punto che il tuo senso dell'orientamento comincia ad essere confuso.

*Ma non del tutto. Riesci ancora a capire che puoi andare verso nord all'*Act **45**, *verso sud all'*Act **47** *o verso nord-ovest all'*Act **93**.

78
La costa - Loc non segnato

Davanti a te si estende la gelida massa d'acqua del mare Artico, che ti impedisce di proseguire in quella direzione.

*Ma puoi deviare verso nord all'*Act **84**, *verso nord-est all'*Act **50**, *verso est all'*Act **74** *o verso sud-est all'*Act **70**.

79
La capanna di legno - Loc 5

La chiave gira facilmente e la porta si apre con un lungo scricchiolio. L'interno della capanna è avvolto nella più totale oscurità, ma tu sai bene dove si trova l'unica finestra e cerchi di raggiungerla.
«Ragazzi, prendetelo!»

È la voce familiare del tuo creatore che urla di eccitazione, convinto di averti ormai in pugno.
Ma tu sei pronto a difenderti.

Ci sono tre uomini del barone nella capanna, ognuno con le seguenti caratteristiche: VELOCITÀ *3,* CORAGGIO *4,* FORZA *3,* ABILITÀ *4,* PSICO *0 e 25* PUNTI DI VITA. *Ognuno di loro è armato di un cavicchio di metallo che aumenta di 5 punti la perdita che ti infliggeranno. Il barone Frankenstein non prende parte attiva al combattimento, e se si accorgerà che stai per vincere fuggirà a gambe levate. Se perdi, il tuo corpo verrà conservato in una cassa di vetro e il tuo spirito volerà all'***Act 13**. *Se sopravvivi, vai all'***Act 113**.

80

Formazioni rocciose - Loc non segnato

Appena ti addentri tra le formazioni rocciose, aumenta sempre più l'impressione di trovarsi in un'atmosfera da notti arabe; tanto che non ti sorprendi per niente quando inciampi su una vecchia lampada ad olio, di ottone, di chiara fattura medio orientale. Ti chini e la raccogli. A parte un manico rotto sembra essere in buone condizioni. Ma che cosa ci fa qui, così lontano dai deserti infuocati dove di certo è stata fabbricata?

*Già. Cosa ci fa qui? Ma il problema che si pone ora è più urgente: vuoi provare a sfregare questo oggetto orientale? Se è così vai all'***Act 100**. *Altrimenti puoi continuare la tua esplorazione all'***Act 104**.

81

La costa - Loc non segnato

Davanti a te si estende la massa d'acqua gelata del mare Artico, che ti impedisce di continuare in questa direzione.

*Ma puoi sempre deviare verso nord-ovest all'***Act 83**, *a nord all'***Act 47** *o a nord-est all'***Act 85**.

82

La costa - Loc non segnato

La distesa grigia e minacciosa del mare Artico si presenta davanti a te, impedendoti di proseguire in quella direzione.

*Ma puoi deviare verso sud-est all'***Act 24** *o verso est all'***Act 56**.

83

La costa - Loc non segnato

La distesa minacciosa del mare Artico si presenta davanti ai tuoi occhi, impedendoti di proseguire in quella direzione.

*Ma puoi deviare verso nord-est all'***Act 77**, *ad est all'***Act 47**, *o a sud-est all'***Act 81**.

84

La nave bloccata - Loc 1

È questa la nave con la quale sei arrivato qua? Il freddo ti ha già paralizzato molti ed importanti centri nervosi, e ciò ti impedisce di ricordare. Niente della grande imbarcazione ti è familiare.
Ma a prescindere dal fatto che tu ricordi o meno, ora ti si pone un problema: tentare o no di salire a bordo?
Giri intorno alla nave con circospezione: non c'è segno di vita.

*Il che ti dà del tempo per pensare. Se vuoi rischiare di arrampicarti su quella scala di corda mezza gelata, puoi farlo all'***Act 108**. *Altrimenti puoi abbandonare la nave al suo destino e andare verso sud all'***Act 78**, *verso est all'***Act 50** *o verso nord-est all'***Act 24**.

85

La costa - Loc non segnato

Davanti a te si estende la gelida massa d'acqua del mare Artico, che ti impedisce di proseguire in quella direzione.

*Ma puoi deviare verso sud-ovest all'***Act 81**, *verso ovest all'***Act 47** *o verso nord all'***Act 23**.

86

Il crinale cristallino - Loc Fine del mondo

Ti fermi, ammutolito per lo stupore. Davanti a te,

verso est, si estende un'alta catena montuosa che corre da nord a sud fin dove si perde la vista. Sembra essere fatta di puri diamanti, che riflettono la luce in migliaia di raggi formando dovunque variopinti arcobaleni.
Non c'è alcun dubbio che si tratti di un fenomeno naturale, ma assolutamente mai prima d'ora ti era capitato di vedere uno spettacolo del genere o di sentirne parlare. Ti spingi più vicino, chiedendoti se non si tratti di qualche strano tipo di ghiacciaio, ma quando raggiungi le prime alture ti accorgi che gli enormi cristalli che lo compongono non sono di ghiaccio, né tanto meno di diamanti; ahimè, si tratta invece di quarzo.

*Puoi tentare di attraversare il crinale verso est all'***Act 110***; o costeggiarlo in cerca di un punto più facile da superare, verso nord all'***Act 114***, o verso sud all'***Act 118***. In alternativa puoi sempre andare ad ovest all'***Act 58**.

87

Il villaggio eschimese - Loc 10

Continuando a camminare gridi: «Ehi, c'è qualcuno?»
Dei guerrieri eschimesi escono dai loro nascondigli e ti circondano. Sono tutti armati di lunghe lance e sembrano agguerriti, pieni di determinazione.
Ti fermi, non desiderando affatto di essere impalato su una delle loro lance.
«Sei uno yeti?» ti chiede uno degli eschimesi, un uomo grosso e barbuto che potrebbe essere il loro capo.
«No di certo» gli rispondi prontamente.

«E allora chi sei?» continua quello.
«Sono un mostro» mugugni timidamente.
«Cosa sei?» chiede ancora l'uomo, allibito.
«Un mostro!». Questa volta rispondi alzando la voce. Un mormorio di sorpresa serpeggia tra il gruppetto vestito di pellicce che ti circonda. Senza abbassare le lance cominciano a discutere animatamente in un linguaggio per te assolutamente incomprensibile. Poi una donna molto grassa esce da uno degli igloo e si fa largo a gomitate tra gli uomini.
«Attenta!» la avverte il capo. «Potrebbe essere pericoloso! Noi pensiamo che sia uno yeti, ma lui dice di essere un mostro».
«Ma certo che è un mostro!» fa la donna. «Chi ha mai sentito parlare di uno yeti con un perno sul collo?». E così dicendo dà una pacca sulla nuca a uno degli uomini, facendolo volare via. «Mettete giù quelle lance. Non è questo il modo di accogliere un ospite».
«Se le mettiamo giù potrebbe attaccarci».
«Se lo farà, me la vedrò io con lui» promette la donna.
Lentamente, con riluttanza, i guerrieri abbassano le armi.

*Se vuoi approfittare della situazione per attaccarli, prendendo la donna come ostaggio, vai all'***Act 117**. *Se invece preferisci che le cose procedano in modo pacifico, vai all'***Act 119**.

88

Le montagne di ghiaccio - Loc 3

Con la curiosità propria di un vero scienziato ti accingi ad esaminare minuziosamente il gigantesco ca-

davere; nell'eventualità che possegga degli organi interessanti, li potrai trapiantare un giorno o l'altro. Ma la cosa più interessante che trovi è un piccolo sacchetto di tela, seminascosto tra il lungo manto peloso.
Con molta cautela apri il sacchetto, e scopri con sorpresa che contiene una piccola statuetta di giada che rappresenta un dragone cinese. La qualità della scultura artigianale è eccellente, in special modo il particolare dell'occhio, e senz'altro la statuina ha un notevole valore. Ma che diavolo ci fa una statuina cinese qui, in terra polare, e per di più nascosta tra la pelliccia di uno yeti?

*Potresti anche non riuscire mai a rispondere ad una domanda del genere, ma nel frattempo devi decidere da che parte andare. Puoi continuare a scalare queste pericolose montagne all'***Act 120***; oppure puoi andartene verso sud all'***Act 12***, verso sud-est all'***Act 32** *o verso sud-ovest all'***Act 52**.

89

Il crepaccio fatale - Loc non segnato

Col fiato grosso per la fatica ti avvicini nuovamente al bordo del crepaccio: un'intera colonia di Wyrm artici sta scalando l'impervia parete rocciosa e sta per raggiungerti. Sembra proprio che tu sia capitato in una delle più pericolose zone della regione polare, e di certo non puoi più proseguire verso est.
Tuttavia ti rimane un po' di tempo, prima che i Wyrm ti raggiungano, e lo sfrutti saggiamente togliendo alla creatura che hai appena ucciso uno dei suoi affilatissimi artigli. Quando lo usi in combattimento, come un coltello, quest'artiglio fa aumentare

di 5 punti la perdita che riesci ad infliggere al tuo avversario.

*Ora vattene velocemente, prima che i Wyrm ti siano addosso. Puoi andare verso ovest all'***Act 27***, verso nord all'***Act 57** *o verso nord-ovest all'***Act 35**.

90

Gli orizzonti perduti - Loc 4

La borsa si scuote sibilando non appena tocca il suolo, come se contenesse un serpente o un'altra creatura vivente. Ma ormai sei ben deciso a lasciar perdere la faccenda e continui per la tua strada senza nemmeno volgerti per un attimo.

*Vai a sud, all'***Act 66**.

91

La costa - Loc non segnato

Davanti a te si stende la gelida massa d'acqua del mare Artico, che ti impedisce di continuare in questa direzione.

*Ma puoi deviare verso nord, all'***Act 49** *o verso nord-est all'***Act 51**.

92

Gli orizzonti perduti - Loc 4

La testa ti gira ancora per qualche istante, poi co-

minci a vederci più chiaro; una piacevole, inaspettata sensazione di calore ti invade le membra.

*Ecco il magico effetto del sottosuolo termale, caro barone! D'ora in poi, qualsiasi cosa ti possa accadere, il gelo delle terre artiche non avrà alcun potere su di te; e un avversario che usi il freddo come arma non ti potrà danneggiare in alcun modo. Nel frattempo sistemati la cravatta, allaccia l'ultimo bottone della camicia e prosegui verso sud all'***Act 66**.

93

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Il freddo e il lungo camminare hanno ridotto malaccio il tuo piede sinistro, che non è mai stato molto sano. Ma una bella sbullonata e qualche colpetto, ed ecco che tutto torna a posto.

*Anche con il piede sinistro rimesso a nuovo hai ben poca scelta: puoi andare a sud-ovest all'***Act 125***, a nord-ovest all'***Act 97***, o a nord-est all'***Act 53**.

94

La capanna di legno - Loc 5

All'interno della casupola fa così buio che sbatti violentemente il ginocchio contro la gamba di un tavolo, poi saltelli per raggiungere l'unica finestra e la apri per fare entrare un po' di luce. Ti guardi attorno.

La capanna è arredata alla buona e non c'è alcuna traccia della recente permanenza di qualche inquilino. Sembra che sia stata costruita da qualche solitario eremita con una predilezione per i climi freddi. Ad un'occhiata veloce non trovi nulla che ti possa essere utile, ma la tua attenzione è attirata da una piccola cassa di legno appoggiata sotto la finestra. Dentro c'è una meravigliosa statuina di pietra che rappresenta una donna alata, i cui occhi sono formati da due preziosi cristalli incastonati con grande abilità.
Quando estrai la statuina dalla cassa scopri che sotto c'è un libro rilegato in pelle, che ad un esame più attento si rivela essere un diario. Purtroppo molte pagine sono andate perdute, e le poche che restano hanno l'inchiostro così sbiadito che sono del tutto illeggibili. Ma da quel poco che riesci a capire, si tratta di una storia molto avvincente.
Non riesci a scoprire chi sia stato a scrivere, ma di certo costui deve essere vissuto per molto tempo in queste gelide terre. Non riesci neanche a capire come abbia fatto un uomo a sopravvivere così a lungo in questa regione inospitale. Continui a leggere sempre più incuriosito: ci siamo! Ecco qualcosa di veramente interessante: è la descrizione di una città abbandonata che si trova molto lontano, verso est, "oltre il Crinale Cristallino", come scrive l'ignoto proprietario del diario. C'è perfino una mappa abbozzata della strada che porta in questa città, un viaggio molto lungo e pericoloso a giudicare dal disegno.

*Ma se hai voglia di intraprenderlo, vai all'***Act 116**. *In alternativa puoi uscire dalla capanna e incamminarti verso nord all'***Act 44**, *verso nord-ovest all'***Act 70**, *verso nord-est all'***Act 72** *o verso sud all'***Act 122**.

95

Nel blizzard - Loc perduto

La bufera ti circonda completamente, impedendoti di vedere a più di qualche metro davanti a te e facendoti perdere il senso dell'orientamento.
Con grande forza d'animo continui ad arrancare contro vento, ma ben presto ti accorgi che hai sbagliato a inoltrarti in questa bufera. Cerchi disperatamente di tornare sui tuoi passi, ma . . .

*. . . purtroppo non ce la fai e ti ritrovi nelle fitte tenebre dell'***Act 13**.

96

Gli orizzonti perduti - Loc 4

Osservi l'orrendo cadavere, chiedendoti dove hai trovato la forza e il coraggio di ucciderlo. Poi ti torna in mente un particolare: verso la fine dello scontro, quando già era chiaro che avresti avuto la meglio, il Reiz ha tentato di scappare verso nord-ovest, una direzione difficile da mantenere in una zona come questa. Ma allora perché la creatura voleva scappare proprio per di là?

*Se sei curioso di saperlo, puoi tentare di andare verso nord-ovest all'***Act 84**. *Ma siccome questa strada ti può portare ad un covo di Reiz, faresti meglio a spostarti verso ovest, all'***Act 78**, *o verso nord, all'***Act 50**, *verso est all'***Act 46**, *verso nord-est all'***Act 20** *o verso sud-est all'***Act 70**.

97

La costa - Loc non segnato

Davanti a te si stende la gelida massa d'acqua del mare Artico che ti impedisce di continuare in questa direzione.

*Ma puoi deviare verso est all'***Act 53***, verso sud-est all'***Act 93** *o fare un giro più lungo verso nord-est all'***Act 37**.

98

Nelle caverne - Loc non segnato

Facendo molta attenzione entri nell'occhio sinistro del teschio. Oltre la larga apertura circolare la caverna si restringe subito, fino a diventare un lungo e stretto cunicolo tortuoso che poi continua diritto in direzione nord-ovest.
Anche nei recessi più nascosti la caverna non è mai completamente buia, poiché una strana luminescenza verdastra pervade le pareti e si riflette sulle formazioni di ghiaccio cristallino del soffitto e del suolo, creando cupi giochi di luce.
Prosegui per un po' verso nord-ovest fino a raggiungere un punto in cui il cunicolo ne incontra un altro che corre da est ad ovest.

*Se vuoi proseguire verso est, vai all'***Act 126***; se invece preferisci continuare la tua esplorazione verso ovest, vai all'***Act 124**. *Ma hai ancora l'opportunità di tornare indietro all'***Act 48***, dove potrai scegliere un'altra entrata alle caverne o abbandonare del tutto l'idea di questa esplorazione.*

99

Formazioni rocciose - Loc non segnato

Che strano! Qualcuno è stato qui prima di te ed ha inciso dei graffiti sulla roccia!
Cerchi di decifrare quelle scritte, oramai in gran parte consunte dalle intemperie. Da quello che riesci a capire sembrano dei versi:

Montagne di pazzia tengon la chiave
del destino del viandante solitario.
Una volta trovata, vai verso sud nell'inferno gelato.
verso la casa di legno ove il pericolo dimora,
verso il luogo ove il calor scioglie la neve,
per trovare ciò che devi sapere
per sopravvivere al giorno,
e sconfiggere i nemici.

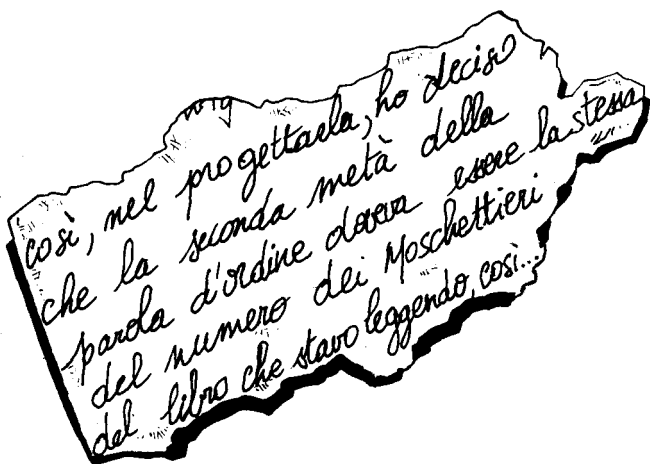
Non è una poesia particolarmente bella, ma bisogna render merito all'ignoto autore che ha inciso tutte queste parole sulla roccia gelata. E poi questi consigli ti potranno essere d'aiuto, un giorno.

*Altrimenti tutto il tempo che hai messo ad arrivare fin qui è stato sprecato, visto che non puoi assolutamente proseguire in questa direzione. Per fortuna sei quasi sicuro di aver seminato il tuo creatore, così puoi tornare indietro con sicurezza, uscire dalle formazioni rocciose e decidere di andare verso est all'***Act 19***, o verso sud all'***Act 29**.

100

Formazioni rocciose - Loc non segnato

Ma è ridicolo! Non sei mica un attoruncolo da stra-

pazzo! Sei il barone Viktor Frankenstein, straordinario scienziato e creatore di mostri. Eppure eccoti qua, in questo assurdo posto, indaffarato a sfregare una vecchia lampada ad olio, come farebbe uno stupido contadino superstizioso delle rive del Mar Morto. Che sciocchezza! Cosa ti aspetti che succeda? Credi veramente che dalla lampada uscirà del fumo e prenderà la forma di un enorme genio dalla pelle verde? Come puoi neanche lontanamente pensare . . .
Ehi! Ma . . . c'è del fumo che esce dalla lampada!!
Di colpo smetti di sfregare il lucido oggetto d'ottone, ma il fumo continua ad uscire, formando ampie volute.
Forse è stato il calore causato dallo sfregare che ha infiammato il materiale combustibile rimasto all'interno. Ci dev'essere per forza una spiegazione logica . . .
Il fumo comincia a prendere la forma di un gigantesco genio, con un grande turbante in testa, una folta barba e una pesante scimitarra in mano, proprio come nelle illustrazioni dei libri di fiabe orientali.
La strana creatura si inchina: «Ogni tuo desiderio è un ordine, mio signore . . .»
«Bene» rispondi, rivelandoti ancora una volta per quel grande opportunista che sei, «ciò che voglio è . . .»
Ma l'imponente gigante di fumo ti interrompe bruscamente: «Sempre che tu prima riesca a sconfiggermi in battaglia, ovviamente».

*Aladino non ha mai avuto problemi del genere. Se veramente vuoi scontrarti con questo gigante, puoi farlo all'***Act 128**. *Se preferisci non farlo, getta via la lampada e scappa verso sud, fuori delle formazioni rocciose, all'***Act 30**, *oppure verso sud-ovest all'***Act 32**, *o verso ovest/sud-ovest all'***Act 26**.

101

Le sorgenti termali - Loc 6

Stai calpestando con violenza i cadaveri, ansioso di appagare la tua sete di sangue, quando noti un pezzo di carta caduto dalla tasca di uno degli uomini. Lo raccogli e scopri che si tratta del frammento di una lettera che quell'uomo ha scritto alla sua fidanzata in Venezuela. C'è scritto:

> così, nel progettarla, ho deciso
> che la seconda metà della
> parola d'ordine dovesse essere la stessa
> del numero dei Moschettieri
> del libro che stavo leggendo, così...

Non è molto, ma in un posto come questo ogni informazione può tornare utile.

*Nel frattempo sarebbe saggio andare via di qua al più presto, prima che succeda qualcosa. Se vai a nord, arriverai all'***Act 105***, se vuoi andare a sud, vai all'***Act 21***, a sud-ovest all'***Act 41*** e a sud-est all'***Act 43**.

102

Nelle caverne - Loc non segnato

Sei entrato in un'ampia caverna, rischiarata da una luminescenza naturale che si riflette sulle formazioni cristalline di ghiaccio delle pareti.
Mentre procedi trovi chiari segni che qualcuno è già stato in questo posto, anche se non sei in grado di dire esattamente quanto tempo fa.
A questo punto devi prendere un'altra decisione: ci sono due uscite, entrambe illuminate dagli stessi riflessi che rischiarano la caverna.

*Uno dei due passaggi conduce verso nord all'***Act 130**, *l'altro ad est all'***Act 138**. *Hai anche la possibilità di uscire dalla caverna a sud, all'***Act 48**.

103

Le sorgenti termali - Loc 6

«Aiuto!» gridi disperatamente; la tua roca voce echeggia nella sterminata distesa di neve, facendo scricchiolare il ghiaccio e provocando grosse valanghe sui pendii delle lontane montagne.
«Aiuto!» gridi ancora, sempre più affranto, «Aiuto!»
«Vuoi finirla con questa confusione?» chiede una debole vocina. «E copriti, per favore! Sei proprio indecente!»
«È questo il problema» rispondi guardandoti attorno, e scoprendo che il tuo grido ha richiamato uno gnomo artico. «I miei vestiti sono andati distrutti e io probabilmente morirò di freddo se non mi copro al più presto».
Lo gnomo, i cui vestiti sono troppo piccoli perché tu li possa indossare, si gratta pensoso la nuca. «Sup-

pongo che tu li abbia immersi nella sorgente. Quell'acqua distrugge ogni cosa. Ma non posso abbandonarti qui tutto nudo, spaventeresti i pinguini. Ti va di sacrificare 10 dei tuoi PUNTI DI VITA per un abito nuovo?»

*Beh? Se ti va, vai all'*__Act 127__. *Altrimenti vai all'*__Act 131__.

104

Formazioni rocciose - Loc non segnato

Scivolando abilmente fra due stretti costoni di roccia ti ritrovi improvvisamente fuori della zona delle formazioni rocciose . . . ma sei in bilico sul margine scivoloso di un precipizio che continua per molti chilometri.
Fai un balzo all'indietro, batti la testa sulla roccia, ti giri, poi perdi l'equilibrio e precipiti di sotto.
Continui a scivolare dal ripido pendio come una slitta impazzita e acquisti sempre più velocità.

Lancia due dadi e raddoppia il risultato per sapere quanti PUNTI DI VITA *perderai in questa eccitante, velocissima discesa. Se muori, vai all'*__Act 14__. *Se sopravvivi, la lunga scivolata ti porterà a sud, all'*__Act 30__.

105

Le montagne di ghiaccio - Loc 3

Che posto carino! Per la prima volta da quando sei in queste gelide terre hai trovato un luogo che ti ricorda, almeno in parte, casa tua.

*Se vuoi esplorare meglio queste splendide montagne, vai all'***Act 129**. *Altrimenti puoi solo proseguire verso sud-ovest, all'***Act 71**.

106

Nelle caverne - Loc non segnato

La grotta nella quale sei entrato è illuminata da dei riflessi sulle pareti che le fanno risplendere di strani giochi di luce verde.
L'unica uscita è un passaggio verso nord; ma hai appena fatto qualche passo in questa direzione che lo stretto cunicolo si dirama in altri tre.

*Se continui verso nord arriverai all'***Act 132**. *Il secondo passaggio porta a nord-est, all'***Act 136** *e il terzo ad est, all'***Act 148**. *Puoi anche uscire definitivamente dalla caverna andando subito all'***Act 48**.

107

Nelle caverne - Loc non segnato

Sei entrato in un'ampia caverna, rischiarata da una luminescenza naturale che si riflette, ampliandosi, sulle formazioni cristalline di ghiaccio delle pareti.
Mentre ti addentri nelle viscere della terra trovi chiari segni che qualcuno è già stato in questo posto, anche se non sei in grado di dire esattamente quanto tempo fa.
A questo punto devi prendere un'altra decisione: ci sono due uscite, entrambe illuminate dagli stessi riflessi che rischiarano la caverna.

*Se vuoi andare verso nord, vai all'***Act 133***. Per andare ad est prova all'***Act 139***. Sei ancora in tempo per tornare fuori e prendere un'altra decisione all'***Act 45***.*

108

Sul ponte - Loc 11

Sulla nave regna l'atmosfera lugubre e silenziosa dei vascelli fantasma. E a rendere il tutto ancor più sinistro, ci sono chiari segni di colluttazione - una barca di salvataggio sventrata, un mezzo marinaio rotto - che ti inquietano molto.

*Nonostante la tua inquietudine, puoi andare ad esplorare questa nave abbandonata all'***Act 134***. Oppure puoi lasciarti scivolare giù dalla scala di corda e scappare velocemente verso sud all'***Act 78***, verso est all'***Act 50***, o verso nord-est all'***Act 24***.*

109

Le sorgenti termali - Loc 6

«Addio, mondo crudele!» gridi drammaticamente mentre ti tuffi, nudo, nelle acque ribollenti della sorgente. E mentre scendi sott'acqua, come una pietra, ti vengono alla mente allucinanti visioni del temuto **Act 13**.
Ma dopo pochi secondi, con tua grande sorpresa, ti accorgi che una corrente sottomarina ti sta trascinando verso il basso in un'ampia spirale, poi ti spinge verso sud-ovest in un terrificante gorgo che ti risucchia nell'oscurità.

*Ma per tua fortuna non è l'oscurità dell'***Act 13**. *Ti svegli all'***Act 135**.

110

Il crinale cristallino - Loc Fine del mondo

Dopo un'ora di cammino ti rendi conto che tentare di oltrepassare il crinale in questo punto è un'impresa impossibile. Solo un uccello sarebbe in grado di raggiungere l'altro versante.

*Ci dev'essere un passo più facile più a nord, all'***Act 114**, *o forse a sud, all'***Act 118**. *In alternativa puoi sempre andare ad ovest all'***Act 58**.

111

Le caverne di ghiaccio - Loc 2

L'ampia grotta nella quale sei entrato si restringe quasi subito in un tortuoso cunicolo, scarsamente illuminato da dei microorganismi verdi attaccati alle pareti di roccia gelata.
Continui verso nord lungo il passaggio finché, un po' più avanti, questo sbocca in un altro cunicolo che corre da est ad ovest.
E l'incrocio è sorvegliato!
Ti fermi, sbalordito. Si è sempre supposto che le terre artiche fossero disabitate, fatta eccezione per qual-

che eschimese, o qualche scienziato pazzo con il suo seguito di scagnozzi. E invece, a pochi metri da te, ci sono due piccoli e rattrappiti umanoidi armati di lance che ti fissano con occhio truce e iniettato di sangue.
«Alt!» comanda uno dei due.
«Chi va là?» chiede l'altro.
«Sei un amico o un nemico?» incalza il primo.
«Se ti muovi è a tuo rischio e pericolo!» ti fa notare il secondo senza mezzi termini.
«Chi siete?» chiedi loro. Ma poi ci pensi su e rettifichi: «*Cosa* siete?»
«Io sono Harkoon Gallicus Bindemere» dice quello dei due che ha iniziato a parlare per primo, «e il mio compagno è Verdun Van Bloot. Ma cosa vuol dire *cosa* siamo?»
«Non sembrate umani» gli rispondi.
«Senti chi parla!» ghigna Verdun Van Bloot. «Almeno noi non abbiamo nessun bullone che ci trafigge il collo, né dei piedi enormi come i tuoi!»
«Lascialo perdere» suggerisce Harkoon Gallicus Bindemere, «non è colpa sua se è brutto e stupido!» E così dicendo sbotta in una fragorosa risata. «Noi siamo gnomi polari, mio bel signore, e stiamo a guardia della via».
«Quale via?» chiedi incuriosito.
«Ma la via del passato, stupido che non sei altro!» taglia corto Verdun. «Se non sai la parola d'ordine non puoi proseguire da questa parte».

*Che confusione! Se conosci questa stupida parola d'ordine, usala e vattene da questi due idioti. Se non la sai puoi sempre tornare indietro all'***Act 45**, *e scegliere un'altra entrata o lasciar perdere le caverne. Oppure puoi usare i tuoi enormi piedi per liberarti dei due villani all'***Act 137**.

112

Le caverne di ghiaccio - Loc 2

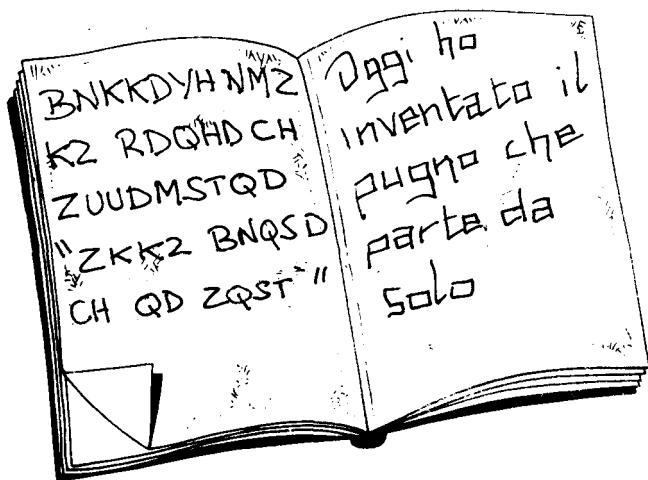
Mentre entri nella caverna a forma di bocca ti viene in mente un pensiero stravagante: cosa succede se la "bocca" si chiude e comincia a masticarti?
Che ridicola fantasia!
Continui a procedere verso l'interno, ma questa tua curiosa fantasia ti ha condizionato e ti guardi intorno con circospezione. Non succede nulla: la caverna non si mette a masticare e oltre tutto non conduce da nessuna parte. La "bocca" non ha un'altra uscita oltre all'apertura d'entrata. Ci sei rimasto male, vero?

*In ogni caso l'unica cosa che ti resta da fare è tornare all'***Act 48** *e decidere se tentare di entrare da un'altra parte o se allontanarti del tutto dalle caverne.*

113

La capanna di legno - Loc 5

Quel poco di mobilio che c'era nella capanna è andato quasi completamente distrutto nella colluttazione. Facendoti largo in quel disordine, qualcosa cattura la tua attenzione: è un borsello, forse caduto dalla tasca del barone (ma forse no). Lo raccogli e scopri che contiene una piccola somma in cartamoneta sudamericana, una piccola foto ritoccata a mano di un pesciolino rosso e un notes.
Lasciando perdere il pesciolino e il denaro senza valore, cominci a curiosare nel libretto. Alcuni degli appunti sono scritti in codice, altri sono comunque di difficile interpretazione.

Act 113

Ma la pagina che attira di più la tua attenzione è intitolata a grandi lettere:

PAROLA D'ORDINE

E sotto il titolo c'è scritto in elegante calligrafia corsiva:

> *«La seconda parte della parola d'ordine, per coloro che ancora non l'hanno trovata vicino alla prima, è un numero primo dispari che, se addizionato due volte a se stesso, diventa l'ultimo di tutti i numeri a una cifra. Una volta scoperto, aggiungi questo numero segreto alla prima parte della parola d'ordine e, lasciando perdere gli gnomi, procedi diritto verso il numero indicato».*

Questo è esattamente il tipo di messaggio che ti occorreva per complicare un po' le cose, ma è anche l'unico che ti può interessare di tutto il libriccino.

*Non ti resta altro che uscire dalla capanna, dopo tutto quel che ti è successo per volerci entrare, e dirigerti a sud all'***Act 81***, ad ovest all'***Act 83***, ad est all'***Act 85***, a nord all'***Act** 77 *o a nord-est all'***Act 23**.

114

Il crinale cristallino - Loc Fine del mondo

Dopo un'ora di cammino ti rendi conto che tentare di oltrepassare il crinale in questo punto è un'impresa impossibile.
Solo un uccello sarebbe in grado di raggiungere l'altro versante.

*Ci dev'essere un passo più facile a sud, all'***Act 118***, o forse ad est all'***Act 110***. In alternativa puoi sempre andare ad ovest all'***Act 58**.

115

Le caverne di ghiaccio - Loc 2

Entri nella caverna, illuminata fiocamente da un fungo iridescente attaccato alle pareti, e subito ti accorgi che l'antro si restringe in un unico cunicolo che porta a nord. Ma anche questo passaggio, dopo qualche metro, termina all'improvviso. Ad un esame più attento scopri che la strada è stata bloccata con un enorme macigno.

*Puoi sempre tornare all'***Act 45** *e scegliere un'altra entrata (o abbandonare la zona delle caverne). Ma se decidi di proseguire verso nord, ricordati che per un mostro come te un masso di queste*

proporzioni non crea nessun problema. Per spaccarlo a metà, con un colpo di karatè, non devi far altro che lanciare un dado. Se il risultato sarà minore dei tuoi punti di FORZA, *il macigno si spezzerà, permettendoti di continuare verso nord all'***Act 141**. *Ti sono concessi tre tentativi. Se nessuno riesce, sarai costretto a tornare all'***Act 45** *e scegliere un altro percorso.*

116

Gli orizzonti perduti - Loc 4

La strada è ancora più difficile di quello che ti eri immaginato guardando la mappa. Ma dopo due ore di cammino cominci ad incontrare chiari segni del passaggio del mostro che hai creato: enormi impronte sulla neve gelata, polvere metallica nei punti in cui si è grattato nervosamente il perno di ferro che gli trapassa il collo, uno dei suoi organi interni che evidentemente si è rotto ed è caduto a terra.
Sei sulla strada giusta, questo è certo. E la mappa che tieni stretta nella mano destra conferma questa tua certezza.
Ad un certo punto, dopo esserti fermato per un po' a causa di una tormenta di neve, entri in un tunnel che si inoltra per molti chilometri verso levante e riemergi ad est di un crinale cristallino che riflette variopinti raggi di luce in ogni direzione. Da questo punto la strada comincia a salire lievemente, e tu procedi verso est.

*Un cammino che ti porterà all'***Act 140**.

117

Il villaggio eschimese - Loc 10

Con un orrendo urlo, simile ad un ruggito, balzi in avanti digrignando i denti e contorcendo il volto in una smorfia mostruosa, deciso a prendere in ostaggio la sventurata donna eschimese . . .
. . . che schiva abilmente la tua potente presa, si gira e ti sfila il perno dal collo!
Il terrore ti paralizza per qualche secondo. Poi tutto si fa confuso e la tua testa rotola a terra.

*Lo sviluppo inaspettato della situazione ti porta dritto dritto all'***Act 13**.

118

Il crinale cristallino - Loc Fine del mondo

Dopo un'ora di cammino ti rendi conto che tentare di oltrepassare il crinale in quel punto è un'impresa impossibile.
Solo un uccello sarebbe in grado di raggiungere l'altro versante.

*Ci dev'essere un passo più facile a nord, all'***Act 114**, *o forse ad est all'***Act 110**. *In alternativa puoi sempre andare ad ovest all'***Act 58**.

119

Il villaggio eschimese - Loc 10

Dopo alcuni istanti gli uomini del villaggio si ritirano lentamente, incoraggiati dalle fiere occhiate della donna. Uno per uno tornano (a malincuore) alle loro

occupazioni quotidiane, lasciandoti solo con la donna.
Questa, guardandoti con occhio languido, ti chiede: «Sei sposato?»
«Sì» rispondi mentendo prontamente; hai già capito che questa eschimese vuole accaparrarsi un marito.
Lei alza le spalle: «Peccato. Volevo farti una proposta che non avresti potuto rifiutare. Ma tu avrai fame! Ti scongelerò dell'ottimo grasso di balena». E così dicendo si infila nella galleria d'entrata del suo igloo.

*Se ne hai il coraggio puoi seguirla là dentro, all'***Act 143**. *Altrimenti puoi lasciare il villaggio incamminandoti verso sud all'***Act 91**, *verso nord all'***Act 27**, *verso nord-ovest all'***Act 25** *o verso nord-est all'***Act 51**.

120

Le montagne di ghiaccio - Loc 3

Man mano che prosegui la marcia si fa sempre più faticosa, ma almeno la temperatura continua a salire costantemente. È strano, ad una altitudine così elevata, ma ne è prova il fatto che sei costretto a toglierti gli abiti più pesanti e a fermarti ogni tanto per asciugarti la fronte madida di sudore.

*Vuoi continuare ad inerpicarti su queste stupide montagne fino a quando sarai completamente fuso? Se è così vai all'***Act 142**. *Se invece ti sei stancato, puoi proseguire per un'altra strada verso sud all'***Act 12**, *verso sud-est all'***Act 32** *o verso sud-ovest all'***Act 52**.

121

Le caverne di ghiaccio - Loc 2

Entri nella bocca spalancata . . .
che subito si chiude e ti mastica fino a ridurti in poltiglia. Almeno così ti sembra, anche se potrebbe essere che tu sia stato travolto da un'improvvisa frana del terreno.

*Ma che tu sia stato masticato, o sepolto dalle rocce, non fa alcuna differenza: i brandelli del tuo corpo finiscono comunque all'***Act 13**.

122

La costa - Loc non segnato

Il gelido mare artico si stende davanti ai tuoi occhi: un ostacolo insormontabile al tuo cammino.

*Puoi andare verso nord all'***Act 68**, *verso nord-ovest all'***Act 70** *o verso nord-est all'***Act 72**.

123

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

Gli gnomi si fanno da parte e ti salutano.
«Ascolta il mio consiglio e vai verso est» ti dice Harkoon Gallicus Bindemere mentre entri nel cunicolo.
«No, vai verso ovest» ribatte Verdun Van Bloot, confondendoti le idee. Entrambi ti fissano sorridendoti orrendamente.

*Quale dei due consigli vuoi seguire? Se vai ad ovest giungerai all'***Act 145**, *se vai ad est all'***Act 155**.

124

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

Il cunicolo prosegue verso ovest per alcune centinaia di metri, poi si immette in un altro passaggio che corre da nord a sud.

*Se vuoi andare a nord, vai all'*Act **144**; *se preferisci dirigerti a sud, vai all'*Act **150**. *Oppure puoi tornare indietro all'*Act **98**.

125

La nave bloccata - Loc 1

Il tuo primo istinto è quello di nasconderti, ma il tuo potente olfatto (il tuo naso è stato trapiantato da un segugio) ti assicura che la nave è deserta.
Ma il tuo olfatto potrebbe sbagliarsi, e fare una mossa falsa qui significherebbe cadere nelle mani del barone Frankenstein, l'uomo determinato ad ucciderti.

*Se vuoi metterti al sicuro puoi andartene verso nord all'*Act **97**, *a sud-est all'*Act **83** *o a nord-est all'*Act **93**. *Ma se insisti a voler salire su quella scala di corda, vai all'*Act **147**.

126

Nella caverna - Loc non segnato

Sei giunto in una strana caverna, dal cui alto soffitto pendono moltissime stalattiti di ghiaccio. Con una rapida occhiata ti accorgi che l'antro ha quattro uscite: ad ovest, a sud, a nord-ovest e a nord-est.
Sssss-crash!

Act 127

Un forte sibilo ti mette in allarme e ti scosti appena in tempo per vedere una delle stalattiti, che si è staccata dal soffitto, schiantarsi al suolo a pochi centimetri da te.
Ssssss-crasch!
Eccone un'altra, ancora più grande, più vicina e più pericolosa della prima!

> *È meglio non restare a lungo in questo posto, o ti ritroverai infilzato in una di queste micidiali lance di ghiaccio. Le uscite portano rispettivamente all'***Act 146**, **152**, **166** *e* **178**. *Ma per raggiungerne una devi prima lanciare un dado e confrontare il risultato con i tuoi punti di* VELOCITÀ. *Se la tua* VELOCITÀ *è superiore, puoi dirigerti al paragrafo che hai scelto. Altrimenti togliti quella stalattite che ti ha perforato il cranio e vai all'***Act 14**.

127

Le sorgenti termali - Loc 6

«Sì, va bene» rispondi ancora un po' perplesso. «Ma dimmi cosa devo fare».
«Lascia fare a me!» esclama lo gnomo, e così dicendo ti sferra un potente calcio negli stinchi che ti fa perdere all'istante 10 PUNTI DI VITA. (*Se ciò ti uccide, vai all'***Act 13**.)
«Ma perché . . .» gridi di rabbia.
«Lasciami stare!» urla lo gnomo con voce roca, a causa della tua mano che lo stringe alla gola. «Ti sto facendo un favore! E come posso dimostrartelo se mi vuoi strangolare?»

Riluttante lo rimetti a terra e ti chini a massaggiare le caviglie doloranti. Il nanerottolo comincia a fare degli strani movimenti nel vuoto. Dopo un po' ti si avvicina a braccia tese: «Prendilo» dice.
«Prendere cosa?»
«Il tuo nuovo vestito. Ho appena finito di cucirlo».
«Non vedo nessun vestito» replichi infastidito.
«Per forza! È un vestito invisibile!»
«Io non voglio un vestito invisibile!» gridi arrabbiato (anche se non credi affatto che lì ci sia qualcosa). «Non mi starebbe bene addosso!»
«È l'ultima volta che ti faccio un favore!» grugnisce lo gnomo, lasciando cadere le braccia ai fianchi. Poi si gira e fa per andarsene. «Congelati pure!» grida risentito. «Sai quanto me ne importa!»

*Mentre quella curiosa creatura sparisce, tu devi scegliere se cercare a terra questo vestito invisibile, all'***Act 149***, o se riprendere in considerazione l'ipotesi del suicidio, all'***Act 109**.

128

Formazioni rocciose - Loc non segnato

Ti togli la giacca e arrotoli le maniche della camicia. «Fatti sotto!» urli.

Non sarà una faccenda piacevole. Il genio ha 50 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3,* CORAGGIO *5,* FORZA *6,* ABILITÀ *4 e* PSICO *5. Userà la sua capacità* PSICO *ogni secondo scontro del combattimento, per raddoppiare la perdita che sarà riuscito ad infliggerti.*

*Se perdi, vai all'***Act 14***. Se sopravvivi, vai all'***Act 154***.*

129

Le montagne di ghiaccio - Loc 3

Man mano che sali fa sempre meno freddo, anzi, per la prima volta da quando sei entrato nel Circolo Artico, senti persino un po' troppo caldo.
Ti senti anche a disagio, ma non sapresti dire esattamente perché. Certo qui non c'è neanche l'ombra del barone o dei suoi scagnozzi, e questa zona è troppo impervia per poter ospitare degli animali pericolosi, quindi hai poco da temere. Forse ti sei stancato troppo e ciò ti rende ansioso.
Decidi di trovare un posticino comodo per riposarti, e dopo aver continuato la salita per qualche minuto scorgi in lontananza, verso est, l'entrata di una grotta davanti alla quale si estende un ampio ghiaione: se qualcuno si avvicinasse alla caverna farebbe di certo un gran rumore calpestando i ciottoli.
E così fai tu, incamminandoti verso l'entrata della caverna. Ma a pochi metri ti blocchi, impietrito: dalla bocca della grotta esce un raggio di luce bluastra!
Col cuore in gola dai un'occhiata nell'oscurità che pervade l'antro. Eccolo di nuovo! Un altro raggio di luce blu!
Di che si tratta? Forse la caverna è infestata da mostruosi spettri, e quelle luci blu sono le occhiate che i fantasmi ti rivolgono!

*L'unico modo per saperlo è entrare nella caverna, cosa che puoi fare all'***Act 151***. Altrimenti puoi continuare ad esplorare le montagne all'***Act 153** *o allontanarti da quell'impervia zona, andando all'***Act 71***.*

130

Nelle caverne - Loc non segnato

Il corridoio va da nord a sud e termina (sorpresa, sorpresa!) a nord con una porta. Una porta? Dentro ad una caverna delle terre artiche?
Verso sud il corridoio sbuca in un'altra caverna, mentre ai lati del corridoio si aprono due altri passaggi, che portano a sud-ovest e a nord-est.

*Verso sud finirai all'***Act 102**, *verso nord, oltre quella incredibile porta, all'***Act 156**. *Puoi passare in uno dei corridoi laterali verso sud-ovest all'***Act 178** *o verso nord-est all'***Act 162**.

131

Le sorgenti termali - Loc 6

Lo gnomo ti guarda meravigliato. «Devi avere il quoziente d'intelligenza di uno stivale di gomma!» ti fa notare. Poi, tirandosi su i pantaloni, aggiunge: «Beh, sembra proprio che mi tocchi salvarti da te stesso, povero sciocco!» E così dicendo si lancia con violenza contro di te.

Lo gnomo ha 40 PUNTI DI VITA, *e le sue caratteristiche sono:* VELOCITÀ *4,* CORAGGIO *6,* FORZA *2,* ABILITÀ *4 e* PSICO *6.*
Ma questo sarà un combattimento diverso da quello che immagini: se riuscirà a toglierti 10 o più PUNTI DI VITA, *abbandonerà la lotta e scapperà via, nel qual caso tu dovrai andare all'***Act 157**. *Se tu riesci ad ucciderlo prima che ciò accada, egli userà la sua capacità* PSICO *per rinascere con tutti i suoi* PUNTI DI VITA.

Nell'improbabile ipotesi che tu riesca ad ucciderlo per 7 volte consecutive senza perdere 10 PUNTI DI VITA, *morirai per il senso di colpa; nel qual caso vai direttamente all'***Act 13**.

132

Nelle caverne - Loc non segnato

Il passaggio corre da nord a sud e c'è una massiccia porta di legno nella parete ad ovest.

*Se vuoi provare ad aprire quella porta, vai all'***Act 158**. *Altrimenti puoi provare ad andare a nord al-l'***Act 164** *o a sud all'***Act 106**.

133

Nelle caverne - Loc non segnato

Il cunicolo corre in direzione nord/sud e termina (sorpresa, sorpresa!) a nord con una porta. Una porta? Dentro una caverna delle terre artiche?
Verso sud il passaggio sbuca in una caverna, e dallo stretto corridoio di roccia partono due altri passaggi che portano a sud-ovest e a nord-est.
Ma prima che tu possa decidere in quale direzione andare, devi vedertela con la creatura che sta volando in picchiata verso di te.

Non è un pinguino. Stai per essere attaccato da uno Sreek, che più che a un uccello assomiglia ad un gigantesco pipistrello preistorico dalle enormi ali bianche. Questo esemplare ha 25 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *6,*

CORAGGIO *3*, FORZA *5*, ABILITÀ *3 e* PSICO *0. È molto difficile da colpire a causa della sua velocità, della sua abilità in volo e della capacità di mimetizzarsi grazie al suo particolare colore. Quindi, per poter solo mettergli le mani addosso, dovrai fare un lancio di almeno 8 punti. Inoltre è anche un portatore di malattie, da cui sarai contagiato se riesce a fare 12 punti. Questo ti farà perdere 5* PUNTI DI VITA *in più per ogni scontro e i tuoi naturali anticorpi faranno effetto solo alla fine del combattimento. Se questa orrenda creatura riesce ad ucciderti, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi, vai all'***Act 159**.

134

Sul ponte - Loc 11

La decisione è presa: ora non ti resta che dare un'occhiata intorno per vedere quale parte della nave vuoi esplorare per prima.

*Troverai il boccaporto a metà ponte all'***Act 160**, *la prua all'***Act 168** *e la porta di legno all'***Act 170**. *Le scalette si trovano all'***Act 176**. *Ma puoi ancora abbandonare la nave e andare a sud all'***Act 78**, *ad est all'***Act 50** *o a nord-est all'***Act 24**.

135

Le caverne di ghiaccio - Loc 2

Apri gli occhi e ti guardi attorno. Ora sei all'aperto, alle tue spalle c'è un grande buco nel ghiaccio che sta già gelando di nuovo. Sei ancora nudo, infreddolito fino alle ossa e con le membra indolenzite. Dalle

sorgenti termali una forte corrente sotterranea ti ha portato fin qui.
E come se non bastasse, a poca distanza da te, ecco un orso polare inferocito che grugnisce contro di te.

L'orso ha 30 PUNTI DI VITA, *3 di* VELOCITÀ, *5 di* CORAGGIO, *6 di* FORZA, *5 di* ABILITÀ *e 0 di* PSICO. *Con un lancio di 12 punti ti morderà il piede destro facendoti perdere 15* PUNTI DI VITA. *Tu sei così intirizzito dal freddo, che i tuoi punti di* FORZA *e di* VELOCITÀ *sono dimezzati, e hai bisogno di un lancio di almeno 8 punti per poter colpire l'orso. Se questa creatura ti uccide, vai all'***Act 13**. *Se riesci ad ucciderla tu e possiedi un coltello, puoi scuoiarla ed usare la sua pelliccia per coprirti, quindi andare all'***Act 161**. *Se non possiedi un coltello non ti servirà a nulla uccidere l'animale, dal momento che comunque morirai congelato e finirai all'***Act 13**.

136

Nelle caverne - Loc non segnato

Il corridoio corre verso nord-est per alcune centinaia di metri, sempre in salita, poi termina improvvisamente in un'altra caverna. Ma alcuni metri prima della fine, sul pavimento al centro del cunicolo, c'è uno stoino!
Ti avvicini, e immediatamente dal soffitto calano delle sbarre d'acciaio che ti bloccano la strada. Ti guardi attorno: nella parete a nord c'è un pannello con una serratura cilindrica.

*Se per caso hai qualche oggetto da inserire in questa serratura, vai all'***Act 172**. *Altrimenti non puoi far altro che tornare all'***Act 106**.

137

Nelle caverne - Loc non segnato

«Prendete questo, mostriciattoli!» urli, mentre ti lanci con violenza contro Harkoon Gallicus Bindemere e il suo compagno Verdun Van Bloot.
Pensavi che sarebbero scappati, impauriti davanti ad un individuo così grande, muscoloso e orribile; invece quei due si limitano a guardarti con occhio cinico finché non sei abbastanza vicino, poi lanciano con estrema precisione le loro lance.

Ognuna delle quali ti toglie 20 PUNTI DI VITA *(40 in totale). Se ciò ti uccide, vai all'***Act 13**. *Nel caso che tu riesca a sopravvivere, sappi che i tuoi guai sono appena cominciati. Ognuno dei due umanoidi ha 99* PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *6,* CORAGGIO *6,* FORZA *4,* ABILITÀ *6 e* PSICO *6. Con la loro capacità* PSICO *i due sono in grado di rinascere (con doppi* PUNTI DI VITA*) ogni volta che riesci ad ucciderli. L'unica buona notizia è che sei libero di lasciare il combattimento in qualsiasi momento e di andare all'***Act 45**.

138

Nelle caverne - Loc non segnato

Il cunicolo va da est ad ovest, e termina ad ovest in

una caverna mentre ad est sbocca in un altro corridoio.

*Se vuoi andare ad ovest, vai all'***Act 102***; se preferisci andare ad est, vai all'***Act 174**.

139

Nelle caverne - Loc non segnato

Il cunicolo corre da est ad ovest e termina ad ovest in uno slargo; ad est sbocca in un corridoio.

*Se vuoi andare ad ovest, vai all'***Act 107***; se vuoi andare ad est, vai all'***Act 163**.

140

La città perduta - Loc 9

Che eccitante! Ma anche pericoloso! Chissà che diavolo si nasconde in un posto come questo! Qui, da qualche parte si nasconde la terrificante creatura che hai creato, il mostro, che ora di certo si sarà alleato con chissà quale altra orribile creatura incontrata in queste distese di ghiaccio.
Ma tu devi andare avanti. Trovi una strada che scende fino alla città e ti imbatti quasi subito in una lastra di pietra che sbuca dalla superficie ghiacciata. C'è incisa una scritta; i caratteri sono molto rovinati dalle intemperie, ma riesci ancora a leggere:

Subito dopo questa lastra di pietra si dipartono due strade, una che curva a sinistra, l'altra a destra.

*Puoi prendere la strada che va a sinistra all'***Act 180***, o l'altra all'***Act 186**.

141

Nelle caverne - Loc non segnato

Ti trovi in un corridoio che corre da nord a sud. A sud il passaggio si apre in una caverna, mentre a nord termina con una scalinata. Nella parete ad ovest c'è una massiccia porta di legno, mentre verso est e nord-est partono altre gallerie.

*Se vuoi andare a sud, vai all'***Act 165***, a nord al-l'***Act 167***, ad est all'***Act 169***, a nord-est all'***Act 171***, mentre la porta si apre all'***Act 173**.

142

Le montagne di ghiaccio - Loc 3

C'è un clima torrido quassù! Ed è tutto molto sporco: stai camminando tra montagne di polvere vulcanica. Sudi abbondantemente e . . .
La statuetta del dragone si muove!
La lasci cadere, in preda al panico, chiedendoti se per caso i fumi vulcanici non ti abbiano ottenebrato la mente. Ma non c'è alcun dubbio: la creatura sta spiegando le sue ali da pipistrello, gira la testa e ti guarda con degli occhietti scintillanti, inconfondibile segno di vita!

*Non è un dragone di dimensioni naturali, ovviamente; così, se lo attacchi subito all'***Act 182***, potresti vincerlo senza grosse difficoltà. Ma se vuoi aspettare finché abbia preso del tutto conoscenza, all'***Act 194***, potresti trovarti nei guai. Ma la scelta, come al solito, spetta a te.*

143

Nell'igloo - Loc villaggio eschimese

L'interno dell'igloo è molto più caldo di quanto tu potessi immaginare. Inoltre è discretamente arredato, con un tavolo per sciogliere il ghiaccio e due poltrone fatte di un materiale che ti sembra essere pelle di balena.
«Lo so, c'è una gran confusione» dice la donna, «non c'è bisogno che tu me lo dica».
«Non stavo pensando a questo» rispondi in tutta onestà. Ma quella continua come se tu non avessi aperto bocca: «Il vero problema sono gli utensili. Non se ne trovano qui nei paraggi, così siamo co-

stretti a fabbricarceli con la neve e il ghiaccio. Darei il mio braccio destro per una sega decente, per un martello o per dei chiodi di ferro!»

*Un'interessante presa di coscienza sui problemi delle altre culture, che ti dà oltre tutto il tempo per riflettere sulla tua sorte. Non hai niente da temere, tranne la morte per mano dell'uomo che ti ha creato. Se possiedi una sega, un martello, una mazza o dei chiodi, e vuoi regalare uno o tutti questi oggetti alla donna eschimese, vai all'***Act 175**. *In caso contrario segui la tua sorte all'***Act 181**.

144

La stanza nella caverna - Loc non segnato

Ti ritrovi in un'ampia stanza sotterranea con le pareti tagliate nel ghiaccio; ma sono troppo regolari per essere una formazione naturale. Dei corridoi d'uscita partono da nord, sud ed est, ma prima di poter raggiungerne uno dovrai fare i conti con la creatura che si sta alzando al centro della stanza.
Se tu non fossi un esperto in materia, saresti tentato di credere che la bestia sia una sorta di mitologico dragone dei ghiacci, visto che la sua descrizione corrisponde perfettamente: corpo di rettile, ali di pipistrello mozzate, pelle squamata e bianca, coda pelosa e freddi occhi bluastri. Ma siccome sai bene che non si può trattare di un essere mitico, giungi alla conclusione che si deve trattare di un superstite della lontana era dei dinosauri, un esemplare preistorico che, protetto dai ghiacci artici, è riuscito a mantenere intatte le sue caratteristiche e a non estinguersi.

Act 145

Osservi con una certa curiosità scientifica il mostro che si avvicina. Forse si tratta di uno pterodattilo, dal momento che è alato. Ma il corpo ricorda da vicino quello della famiglia dei tirannosauri. Ma no, . . .

Forse è meglio combattere e lasciare le disquisizioni zoologiche a dopo, dal momento che l'animale si sta avvicinando con fare minaccioso. Tutte le sue caratteristiche hanno 6 punti, tranne la PSICO *(che ne ha 2) e possiede ben 60* PUNTI DI VITA. *Per di più, anche se può sembrare impossibile, userà uno dei suoi punti* PSICO *ad ogni lancio superiore a 10 punti, causandoti una perdita di 20* PUNTI DI VITA. *Se sopravvivi a questo incontro, il che francamente mi sembra impossibile, vai all'***Act 184**. *Altrimenti vai all'***Act 14**.

145

Nelle caverne - Loc non segnato

Ti trovi in un cunicolo che corre da nord a sud. Dai un'occhiata da entrambe le parti e stai ad ascoltare con attenzione, ma non c'è nessun rumore, tranne un lontanissimo gocciolare d'acqua.

*Ma ora devi decidere se andare a nord all'***Act 177** *o a sud all'***Act 183**. *In alternativa puoi sempre andare ad est all'***Act 155** *o tornare fuori al-l'***Act 75**.

146

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

Il cunicolo in cui ti trovi corre da est ad ovest. Verso est si apre in un'ampia caverna, verso ovest termina ad un incrocio con cui si immette in un altro passaggio. A metà strada un altro corridoio porta verso sud.
Ma ora tutte queste informazioni non sono di alcuna importanza, dal momento che il tuo fine olfatto ti avverte che un piccolo, raro, ma temibilissimo gatto polare si trova nelle vicinanze. Queste creature, simili a dei piccoli leopardi, così ben adattate al loro ambiente naturale da mimetizzarsi con estrema facilità, sono tra gli animali più pericolosi delle distese artiche.
Esiti a lungo. Non riesci a vedere niente, per quanto ti sforzi di osservare con attenzione ciò che ti circonda.
Ma questo puzzo è inconfondibile: qui vicino c'è un gatto.
Ecco un rumore!

Il tuo naso aveva ragione. La furia che ti sta saltando addosso è proprio un gatto polare, le cui caratteristiche sono: VELOCITÀ *6,* CORAGGIO *6,* FORZA *4,* ABILITÀ *4 e* PSICO *0. Ha un totale di 20* PUNTI DI VITA, *ma si mimetizza così bene che riuscirai a colpirlo solo con un lancio superiore a 9 punti. Con i suoi temibili artigli aggiungerà 2 punti alla perdita che riuscirà ad infliggerti. Se sopravvivi al suo attacco, hai la possibilità di andare ad est all'***Act 126***, ad ovest all'***Act 124** *o di prendere il cunicolo che porta a sud all'***Act 98**.

147

Sul ponte - Loc 11

Scuoti il capo perplesso, mentre ti guardi attorno chiedendoti da che parte incominciare la tua perquisizione. Il ponte è deserto, non c'è traccia di vita.

*Il boccaporto a metà del ponte ti porta all'***Act 179**, *oppure puoi andare a prua all'***Act 185**. *Puoi salire sul castello di poppa all'***Act 189** *o aprire la porta tra le scalette all'***Act 195**. *Oppure puoi lasciare la nave e allontanarti verso nord all'***Act 97**, *verso sud-est all'***Act 83** *o verso nord-est all'***Act 93**.

148

Nelle caverne - Loc non segnato

Il passaggio si restringe moltissimo fino a terminare con una ripida scalinata.

*Questa scalinata è così stretta che sei costretto a metterti di fianco per poter scendere, cosa che puoi fare all'***Act 188**. *Se non vuoi scendere le scale, puoi tornare all'incrocio e da là andare verso nord all'***Act 132**, *verso nord-est all'***Act 136** *oppure uscire dalle caverne all'***Act 48**.

149

Le sorgenti termali - Loc 6

Cominci a tastare disperatamente il terreno, sentendoti un po' uno stupido a cercare qualcosa che non si può vedere.

Ma ecco che le tue mani incontrano qualcosa che al tatto sembra stoffa - anche se continui a non vedere nulla! Cerchi di capire di cosa si tratta e sembra proprio che tu abbia trovato una giacca! Dopo un'altra breve ricerca, ecco i pantaloni. In fretta indossi questi nuovi abiti, e in un momento ti senti già più al calduccio.
L'unico problema rimane il tuo aspetto, che non è proprio dei più decenti dal momento che effettivamente questi abiti sono invisibili.
Per un attimo pensi di lasciare le cose come stanno, nella convinzione che, nudo o no, riuscirai ugualmente a spaventare a morte il barone Frankenstein se avrai l'occasione di incontrarlo. Ma il buon senso prevale, e ti viene l'idea di avvicinarti al bordo di una delle sorgenti e di distenderti nel fango.
Funziona! Lo strato di fango che sporca il vestito lo rende visibile, e finalmente sei coperto decentemente.

*Ora, se vuoi dare ancora un'occhiata a questa curiosa zona termale, vai all'***Act 69**. *Se preferisci lasciartela alle spalle più velocemente possibile, puoi dirigerti a nord, all'***Act 105**, *a sud all'***Act 21**, *a sud-ovest all'***Act 41** *o a sud-est all'***Act 43**.

150

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

Bene, caro barone! Sei caduto in una fossa!

E non è sicuro che tu riesca ad uscirne vivo. Lancia due dadi, aggiungi 10 al numero ottenuto, poi sottrai il totale dai tuoi attuali PUNTI DI VITA.

*Se muori, vai all'***Act 14**. *Altrimenti cerca di uscirne fuori e torna all'***Act 124**, *o approfitta per dare un'occhiata alla fossa all'***Act 190**.

151

La caverna - Loc Montagne di ghiaccio

Facendoti coraggio entri nella caverna, ma sei subito costretto a fermarti. A pochi metri dall'entrata sei rimasto intrappolato in una sottilissima ragnatela, in apparenza molto simile a tutte le ragnatele che hai visto fino ad ora, ma così resistente che ti tiene stretto come se tu fossi un piccolo insetto.
Contrai i muscoli nello sforzo di liberarti, ma quella tela non vuole saperne di rompersi. Anzi, ti rendi conto che agitarsi tanto non è stata una buona idea: hai attirato l'attenzione di un enorme ragno, grosso come un cane, che ora si sta avvicinando lungo i filamenti della sua trappola.
Solo ora capisci cos'erano quei lampi blu: elettricità statica, un fenomeno naturale che il ragno sfrutta senza dubbio per attirare le vittime nella sua tana.

*Se tu fossi libero potresti far fronte alla situazione, ma visto che sei appiccicato a questa ragnatela l'enorme ragno potrà mangiarti, un bocconcino alla volta, per i prossimi sei mesi (conservandoti al fresco). Se invece per caso possiedi una bottiglia di vino e un giornale, c'è un modo ingegnoso per uscire da questa preoccupante situazione all'***Act 191**. *Altrimenti aspetta sei mesi e poi vai all'***Act 13**.

152

Nelle caverne - Loc non segnato

Il corridoio continua verso sud per alcuni chilometri, restringendosi sempre di più, fino al punto che sei costretto a tirare in dentro la pancia per poter passare.
Continui così ancora per qualche metro finché, passando da una stretta fessura nella roccia, ti ritrovi all'aperto.

*Siamo daccapo. Se vuoi, puoi tornare indietro fino alla caverna delle stalattiti all'***Act 126**. *Oppure puoi ricominciare l'esplorazione da un'altra parte andando all'***Act 48**.

153

Le montagne di ghiaccio - Loc 3

Continui imperterrito a salire fino a quando la strada diventa praticamente impercorribile. Sei già sul punto di tornare indietro, quando il tuo occhio d'aquila (quello che il barone ha trapiantato da un'aquila) nota uno strano oggetto semisepolto nel terreno, alla tua destra.
Lo tiri immediatamente fuori e scopri che si tratta di qualcosa che non hai mai visto prima: una corta barra metallica che termina da entrambe le parti con due bulbi, con una serie di anelli di rame infilati sulla lunghezza. Una piccola placca su uno dei bulbi identifica questo strano oggetto:

GENERATORE PSICONICO
Fabbricato in Bulgaria

Act 154

Sull'altro bulbo c'è una piccola fessura con la scritta:

Inserire qui Batterie Psiconiche

*Se per caso hai con te delle batterie psiconiche, infilale nell'apposita fessura, prendi nota del paragrafo in cui ti trovi poi vai all'***Act 193** *per sapere come funziona questo strano oggetto. In caso contrario non c'è proprio possibilità di andare avanti per questa strada: torna all'***Act 129** *e prendine un'altra.*

154

Formazioni rocciose - Loc non segnato

Appena fai fuori l'ultimo PUNTO DI VITA del genio questi si dissolve in una nuvola di fumo e, in una grande spirale, rientra nella bocca della lampada dalla quale era uscito.
Osservi stupito la scena, poi ti affretti a sfregare di nuovo la lampada. Il fumo esce di nuovo e prende subito la forma del grande genio.
«Ogni tuo desiderio è un ordine, mio signore» ripete, «sempre che tu sia pronto a combattere contro di me».
«Ehi! Aspetta un attimo» protesti, «l'abbiamo già fatto!»
«Sia quel che sia» fa notare il genio della lampada, «la mia natura è fatta in modo che, ogni volta che esco dalla lampada, io debba per forza combattere *qualcosa*. Se qui ci fossero dei nemici io mi metterei di certo al tuo fianco e combatterei contro di loro. Ma visto come stanno le cose devo per forza combattere contro di te, altrimenti sarò liberato per sempre da quella stupida lampada. Comunque l'ultima volta

hai dato un'ottima prova della tua abilità, e ora voglio combattere con una mano legata dietro la schiena . . .»

*Sembra che tu possa usare il genio come una sorta di cane da guardia, sfregando la lampada solo quando lo vuoi sguinzagliare contro i tuoi nemici. Ma siccome in questo momento non ci sono nemici sei costretto a combattere di nuovo con lui. Se decidi di farlo, vai all'***Act 192**. *Se credi sia meglio evitarlo in questo momento, getta via la lampada e vai a sud all'***Act 30**, *a sud-ovest all'***Act 32** *o a ovest/sud-ovest all'***Act 26**.

155

La caverna - Loc non segnato

Entri in una caverna dall'alto soffitto, decorato da splendide stalattiti di ghiaccio. La tua vista acutissima coglie subito due particolari di rilievo: uno è che la caverna ha quattro uscite: ovest, sud, nord-ovest e nord-est. L'altro è che alcune stalattiti sono malferme, e chiunque ci cammini sotto rischia di essere trafitto da una di queste lance di ghiaccio. Dal momento che non hai intenzione di rischiare un bel niente, ti guardi attorno nella speranza di vedere qualcosa che ti aiuti a decidere il da farsi. Ma in questa stupida caverna non c'è proprio nulla di interessante, tranne la gigantesca lucertola bianca e alata che sta appollaiata su una roccia al centro dell'antro. Ti giri e . . .
Gigantesca lucertola alata?
Quando ti rigiri quell'essere mostruoso si è già alzato: un drago dei ghiacci, senza dubbio!

*Hai due possibilità: scappare o combattere. E si trovano rispettivamente all'***Act 197** *e all'***Act 213**.

156

Nelle caverne - Loc non segnato

Che carino! Qualcuno ha sistemato uno stoino proprio qui, davanti alla porta. Istintivamente sollevi con la punta del piede un angolo del piccolo tappeto: quasi certamente c'è sotto una chiave. È incredibile come la gente continui a nascondere le chiavi sotto gli stoini, sapendo bene che quello è il primo posto dove un ladro va a vedere.
Infatti, ecco la chiave. La prendi e ti avvicini alla porta per aprirla.
Non c'è serratura!
La sorpresa ti mozza il fiato. La porta non ha né serratura né maniglia, ma solo una fessura all'altezza della tua testa. Subito sotto una placca di metallo porta la scritta:

SOLO MONETE OTTAGONALI
INSERIRNE 3 ALLA VOLTA
Compagnia internazionale monetaria

Sotto questa scritta qualcuno ha appeso un pezzo di carta con un messaggio cifrato:

14/15/14 1/7/9/20/1/18/20/9 1
3/5/18/3/1/18/5 12/5 13/15/14/5/20/5
19/15/14/15 20/21/20/20/5 19/20/1/20/5
13/1/14/7/9/1/20/5 4/1/9 13/15/19/20/18/9

Probabilmente è stato scritto da un matematico.

*Se per caso possiedi 3 monete ottagonali, inseriscile all'***Act 196**. *Senza le monete puoi solo infilarti in tasca la chiave e andare a sud, all'***Act 102**, *o a sud-ovest all'***Act 178**, *o a nord-est all'***Act 162**.

157

Le sorgenti termali - Loc 6

Insegui lo gnomo per alcune centinaia di metri, ma poi il vento gelido del polo ti ricorda che non puoi andare in giro in quelle condizioni.
«Torna indietro!» urli. «Ti farò a pezzi!»
«Oh, no! Non lo farai» urla lo gnomo in risposta. «Il nuovo vestito è dietro di te!»
Ti guardi attorno. «No, non c'è!»
«Ti dico che è là, solo che è invisibile!» urla ancora lo gnomo e poi sparisce oltre una collinetta.
Ti guardi ancora una volta attorno, ma non vedi nulla (il che potrebbe anche confermare le sue parole!).

*La vita è piena di problemi, la maggior parte dei quali molto stupidi. Se ti va di fare la figura dell'idiota, puoi metterti a cercare "il vestito invisibile" all'***Act 149**. *Oppure sei libero di riprendere in considerazione l'ipotesi del suicidio all'***Act 109**.

158

Nelle caverne - Loc non segnato

La porta si apre facilmente e ti ritrovi alla fine di una scalinata che sale verso ovest, mentre nel punto in cui ti trovi un corridoio corre da nord a sud.

*Verso sud arriverai all'***Act 106**, *verso nord all'***Act 164**. *Se vuoi salire la scala vai all'***Act 198**.

159

Nelle caverne - Loc non segnato

Se tu non fossi un mostro di così robusta costituzione, a quest'ora saresti completamente esausto. Invece ti senti benissimo, saresti pronto a combattere contro una schiera di dragoni. (Beh, quasi.)
Ma fortunatamente non c'è nessun dragone, quindi non ti resta altro che decidere la tua prossima mossa.

*Se vuoi andare a sud, vai all'***Act 107**. *Se vuoi scoprire cosa si cela oltre quella porta, a nord, vai all'***Act 199**. *I corridoi laterali portano uno a nord-est, all'***Act 205**, *e l'altro a sud-ovest all'***Act 155**.

160

La stiva - Loc 13

Con non poca difficoltà apri la botola, per vedere meglio questa scala di corda. Dal punto in cui ti trovi sembra molto logora, come se fosse stata usata moltissimo e riaggiustata più di qualche volta.

*Il che ti fa venire un dubbio: forse non è bene rischiare di scendere nella stiva usando quella scala pericolante all'***Act 200**. *Ovviamente puoi sempre tentare una via più sicura (?) esplorando la prua della nave all'***Act 168**, *la porta di legno all'***Act 170** *o le scalette all'***Act 176**. *Oppure puoi tornare all'***Act 108**.

161

Le caverne di ghiaccio - Loc 2

Tremando dal freddo ti accingi a scuoiare l'orso; poi ti confezioni una rozza giacchetta e un paio di calzoni (lato peloso all'esterno) e li indossi con piacere. Non sei proprio al massimo dell'eleganza, ma almeno sei abbastanza coperto per poter sopravvivere al gelo polare.
Ti alzi e ti guardi attorno attentamente per decidere la tua prossima mossa.

*Una decisione che è meglio tu prenda all'***Act 45**.

162

Nelle caverne - Loc non segnato

Il passaggio comincia a salire ripido, e ti trovi in grosse difficoltà.
Il fondo scivoloso e il forte pendio sono due grossi ostacoli al tuo cammino, ma tu continui imperterrito.

*Finché scivoli indietro e ti ritrovi di nuovo all'***Act 130**.

163

Nelle caverne - Loc non segnato

Il passaggio si apre a sud in un ampio antro, e a nord gira ad angolo retto verso est.

*Se vai a sud ti ritroverai all'***Act 201**. *Se vuoi andare a nord vai all'***Act 207**.

164

Nelle caverne - Loc non segnato

Il passaggio termina con una rozza scalinata che scende fino alle sponde di un grande lago sotterraneo. La debole luminescenza dell'alto soffitto della caverna si riflette fiocamente sulla superficie, scura e liscia come l'olio.
Attraccata alla riva del lago c'è una vecchia barca a remi, sconquassata e piena di falle. È dipinta di nero e decorata con un teschio d'argento: alla sola vista il sangue ti si gela nelle vene.

*Quando smetti di tremare dalla paura decidi se usare l'imbarcazione, all'***Act 202**, *o se tornare sui tuoi passi all'***Act 132**.

165

Nelle caverne - Loc non segnato

Ti trovi in una caverna in cui la luce del giorno entra da un'apertura a sud. Verso nord c'è un passaggio che porta chissà dove.

*Se vuoi uscire dalla caverna a sud, vai all'***Act 45**.
*Il passaggio a nord porta all'***Act 141**.

166

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

Il passaggio in cui sei entrato è un cunicolo con due uscite: ad ovest e a sud-est.

*L'uscita ad ovest porta in un ampio antro squadrato all'***Act 144**. *Quella di sud-est porta in un'altra caverna all'***Act 126**.

167

Nelle caverne - Loc non segnato

Il passaggio termina con una rozza scalinata che scende fino alle sponde di un grande lago sotterraneo. La debole luminescenza dell'alto soffitto della caverna si riflette fiocamente sulla superficie, scura e liscia come l'olio.
Attraccata alla riva del lago c'è una vecchia barca a remi, sconquassata e piena di falle. È dipinta di nero e decorata con un teschio d'argento. Quest'ultimo potrebbe benissimo essere il ritratto del proprietario dell'imbarcazione, un individuo alto, smunto e incappucciato, che indossa un lungo abito monacale e che in questo istante è indaffarato a poppa della sua malandata barca. È così pallido ed emaciato che ti sembra proprio di guardare uno scheletro.
«Traghetto per l'altra sponda, signore?» ti chiede con voce sepolcrale.
Sponda . . . onda . . . onda . . . echeggiano le sue parole.
«Il pedaggio costa poco» aggiunge. E sorride.
Poco . . . oco . . . oco . . . continua l'eco.
«Quanto?» chiedi insospettito.

«Glielo rivelerò solo se deciderà di usare la mia barca» replica quello, ridacchiando. «Abbiate fiducia in me!»
«Ma chi siete voi esattamente?» chiedi, sentendoti un po' a disagio in questa situazione.
«Mi chiamo Caronte» risponde l'uomo. Sembra sincero, ma non capisci se dietro a quel nome si nasconda qualcosa di preoccupante.

*Il punto è: vuoi dare fiducia a questo strano individuo e salire sul suo traghetto all'***Act 203***? In caso negativo puoi ancora tornare indietro e risalire le scale fino all'***Act 141**.

168

L'ancora - Loc 14

Una sola creatura al mondo può esser riuscita a strappare questi anelli: il mostro che tu hai creato! Qui è successo qualcosa di grave.
Perquisisci la zona palmo a palmo, ma non trovi nulla di interessante. Stai già per andartene quando ti viene un'idea: forse c'è qualcosa sotto l'ancora!

Potrebbe anche essere ... ma hai la forza necessaria per sollevarla? Lancia un dado e confronta il numero ottenuto con i tuoi punti di FORZA. *Se la tua* FORZA *è superiore, vai all'***Act 204**. *Altrimenti vai all'***Act 208**.

169

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

Il passaggio verso est gira improvvisamente verso sud

e scende in una ripida scalinata, inoltrandosi nel buio.
Raggiungi l'inizio della scalinata ed esiti per qualche istante: dalle oscure profondità ti giunge all'orecchio un suono, come un respiro affannoso. Ma per quanto tu faccia attenzione non riesci a sentire nient'altro.

*Vuoi scendere le scale? Puoi farlo all'***Act 209**. *In caso contrario torna indietro e scegli un'altra strada all'***Act 141**.

170

Il corridoio interno - Loc 15

Facendo molta attenzione tendi le orecchie per sentire eventuali rumori. Silenzio. Raggiungi la prima porta e la apri lentamente. Prendi fiato ed entri a dare un'occhiata.
La cabina è vuota, scarsamente arredata. Ci sono quattro posti letto per altrettanti uomini d'equipaggio. Nient'altro di interessante.
Continui con molta cautela ad ispezionare le altre cabine, ma non trovi nessuno e niente che ti possa essere d'aiuto.

*Forse stai sprecando inutilmente il tuo tempo. Se vuoi tornare sul ponte e dare un'occhiata da qualche altra parte, vai all'***Act 108**. *Ma se preferisci continuare ad ispezionare le cabine dell'equipaggio, vai all'***Act 206**.

171

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

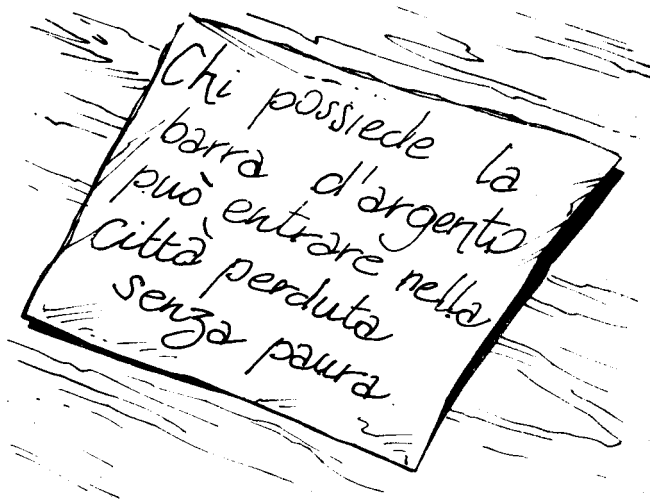
È veramente difficile proseguire: il terreno ghiacciato

comincia a salire e devi stare molto attento a non scivolare all'indietro.
Dopo un po' capisci che così non arriverai mai da nessuna parte. Ma per fortuna sei un mostro molto largo (rispetto allo stretto cunicolo) e ti viene un'idea: ti giri e allarghi braccia e gambe, così da poter aderire alle pareti del passaggio e continuare a trascinarti in avanti.
Sei in questa ridicola posizione e ridacchi di te stesso, quando un Yrm volante ti attacca.

Gli Yrm volanti (o raggi polari come sono a volte chiamati) sono delle creature bianche, piatte e simili a dei pesci che spesso volano in planata; di solito attaccano in due modi diversi: con un lancio di 8 punti o superiore emettono una scarica elettrica causando all'avversario una perdita di 10 PUNTI DI VITA. *E con un lancio di 12 punti circondano l'avversario soffocandolo, a meno che non vengano uccisi entro tre scontri. Questo Yrm ha 30* PUNTI DI VITA, *2 di* VELOCITÀ, *4 di* CORAGGIO, *5 di* FORZA, *4 di* ABILITÀ, *e 0 di* PSICO.
*Se l'Yrm ti uccide, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi, vai all'***Act 211**.

172

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

Facendo molta attenzione infili la punta della barra d'argento nella serratura. Immediatamente le sbarre metalliche si spostano e tu scosti velocemente lo stoino, convinto di trovarci sotto una chiave. Invece trovi un pezzo di carta: per una volta il messaggio non è scritto in codice.

*Buono a sapersi, dal momento che tu possiedi la barra d'argento. Sempre che tu sappia dov'è questa Città Perduta (cosa che non sai affatto). Scivoli indietro fino all'***Act 106**.

173

Nelle caverne - Loc non segnato

La porta si apre su una scalinata che sale fino ad un passaggio da est ad ovest.

*Sali le scale e ti ritroverai all'***Act 207**. *Se preferisci non farlo, puoi andare a nord all'***Act 167**, *a sud all'***Act 165**, *ad est all'***Act 169** *o a nord-est all'***Act 171**.

174

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

Il passaggio va in direzione nord-sud; a sud termina in un ampio antro, mentre a nord svolta ad angolo retto verso est. Circa a metà c'è un altro passaggio verso ovest.

*Questo passaggio a ovest ti porta all'***Act 138***; se vai a nord arrivi all'***Act 198***, se vai a sud all'***Act 210**.

175

Nell'igloo - Loc Villaggio eschimese

La donna osserva il regalo, sorpresa per l'inconsueto atto di generosità.
«È troppo gentile da parte tua» ti dice, «se tu fossi più carino ti darei un bacio».
«Non ce n'è bisogno» ti affretti a ribattere, «mi basta che lei accetti questi oggetti».
«Va bene, ma devi accettare almeno una ricompensa in denaro». E così dicendo ti mette in mano una curiosa moneta ottagonale.

*Prendila e vattene, prima che quella ricominci a fare la svenevole. È una moneta così particolare che dubiti di poterla spendere, ma ti può esser utile per qualcosa un giorno o l'altro. Nel frattempo, una volta uscito dal confortevole calore dell'igloo, allontanati in fretta dal villaggio, andando a sud, all'***Act 91***, a nord all'***Act 27** *a nord-ovest all'***Act 25** *o a nord-est all'***Act 51**.

176

Il ponte di comando - Loc 16

Questo gran disordine può significare solo una cosa: il tuo mostro è passato di qua . . . e forse non molto tempo fa. Che abbia fatto fuori l'intero equipaggio? O forse nel vederlo sono tutti scappati? Probabilmente non avrai mai risposta a questi interrogativi. Nel frattempo, ispezionando attentamente il relitto, trovi quello che a prima vista ti sembra un brandello di carta nautica, ma che poi si rivela essere una mappa appena abbozzata. Ma non riesci proprio a spiegarti di che zona si tratti: gran parte della mappa descrive la distesa di ghiaccio polare, ma in una sezione c'è chiaramente indicato il nome di una città chiamata Mytharenum. Non ricordi bene dove si trovi esattamente questa città, ma di certo non qui, tra i ghiacci eterni.

*Nient'altro di interessante qui. È meglio che torni di sotto all'***Act 134** *e decida dove andare.*

177

Antro nella caverna - Loc non segnato

Ti trovi in un ampio antro sotterraneo le cui pareti tagliate nel ghiaccio, sono così regolari che non possono assolutamente essere opera della natura. Per di più qualcuno è stato qui prima di te, e di recente! Al centro della caverna c'è un foglio di carta tenuto fermo da un piccolo sasso: sopra c'è scritto:

Act 177

Ed è firmato dal tuo creatore, il tuo padre adottivo, il barone Viktor Frankenstein! (Riesci a malapena a contenere la tua gioia.)
Un messaggio dall'uomo che ti ha creato! Forse vuole chiederti scusa.
Stai ancora guardando estasiato il pezzo di carta, quand'ecco un drago avventarsi su di te.

La creatura ha 60 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *6,* CORAGGIO *6,* FORZA *6,* ABILITÀ *6,* PSICO *2. Ad ogni lancio superiore al 10 userà la sua capacità* PSICO *per alitare una fiammata sull'avversario, causandogli una perdita di 20* PUNTI DI VITA. *Se la bestia ti uccide, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi, vai all'***Act 215**.

178

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

Il passaggio corre da nord-est a sud-ovest e si unisce a nord-est con un altro corridoio che corre da nord a sud, mentre a sud-ovest sbuca in una caverna.

*Se vuoi esplorare quest'altro corridoio, vai all'***Act 130**. *Se vuoi visitare la caverna, vai all'***Act 126**.

179

La stiva - Loc 13

Annusi l'aria, e il tuo sensibilissimo olfatto (il naso ti è stato trapiantato da un segugio) ti dice subito che qui non c'è nient'altro che cibo. Siccome non vuoi perdere tempo prezioso chiudi la botola, e ti guardi attorno per decidere dove andare.

*Vai all'***Act 147**.

180

La città perduta - Loc 9

Con fare baldanzoso ti avventuri lungo la strada . . .
. . . e una mano ad artiglio ti afferra la caviglia!
Volgi lo sguardo stupito verso il basso: non è una mano umana, ma una sorta di pianta a forma di mano che ti sta stringendo la caviglia con forza soprannaturale.
Cerchi di liberare il piede, ma la pianta (l'unica che ti è capitato di vedere in queste distese ghiacciate), non molla la presa. Ti inginocchi per aiutarti con le mani, ma un altro artiglio ti afferra alle ginocchia e un terzo ti afferra i polsi.

*E in questa poco confortevole posizione continui a divincolarti, prima febbrilmente, poi con sempre meno foga, finché stremato dalla fatica e dalla fame, ti ritrovi all'***Act 14**.

181

Nell'igloo - Loc Villaggio eschimese

«Bene» fa la donna, «posso offrirti qualcosa da mangiare? Un po' di grasso di balena o una pinna di foca saltata in padella?»
Gli occhi ti si incrociano e deglutisci rumorosamente.
«Mi dispiace moltissimo» le rispondi educatamente, «ma mi sono ricordato di avere un appuntamento urgente». E con queste parole esci di corsa dall'igloo tenendoti la mano sulla bocca.

*Appena ti è passata la nausea, potrai lasciare il villaggio verso sud all'***Act 91**, *verso nord all'***Act 27**, *verso nord-ovest all'***Act 25** *o verso nord-est all'***Act 51**.

182

Le montagne di ghiaccio - Loc 3

Velocemente balzi addosso alla creatura, determinato a farla subito finita.

Cosa che non è poi così difficile, dal momento che il drago non è del tutto animato: ha solo 10 PUNTI DI VITA *e le sue caratteristiche hanno 1 solo punto ciascuna. Se la creatura ti uccide, il che mi sembra impossibile, vai all'***Act 14**. *Se riesci ad*

*uccidere l'animale, questo si spezzerà in minutissimi frammenti e tu potrai andartene verso sud all'***Act 12***, verso sud-est all'***Act 32*** o verso sud-ovest all'***Act 52**.

183

Caverna circolare - Loc non segnato

Il pavimento di questa caverna è costituito da una grande grata attraverso la quale si scorge un profondo pozzo, sul cui fondo sono infilate delle aste acuminate puntate verso l'alto. Sulla parete vicino all'entrata c'è una leva.

*Il problema è che per raggiungere la leva devi fare qualche passo sulla grata, cosa che non ti attira affatto, considerato quello che c'è sotto. La caverna ha una sola uscita, all'***Act 145***, dove puoi dirigerti subito. Ma se decidi di montare sulla grata, vai all'***Act 217**.

184

La stanza nella caverna - Loc non segnato

Sulla roccia dove la bestia stava annidata c'è una piccola barra d'argento, che metti scrupolosamente da parte. Non si sa mai, potrebbe servire.
Stai già per andartene quando un pensiero ti colpisce: hai un dovere nei confronti di quegli esploratori che in futuro passeranno per questa strada. La caverna è molto pericolosa e un tempestivo avvertimento potrebbe salvare una vita umana. Ma potrebbe anche non venir preso sul serio . . .

Sei agitato dall'ansia di risolvere questo problema, quando ti viene un'idea: se scriverai l'avvertimento in codice sarà di certo esaminato con cura. Così, facendo attenzione a scrivere in caratteri chiari, butti giù due righe: BUUFOAJPOF! DBWFSOB EFM ESBHP.
Lasci il pezzo di carta bene in vista e te ne vai.

*Se vai a nord giungerai all'***Act 212***, a sud all'***Act 124**. *L'uscita a est poi piega a sud e ti porta all'***Act 126**.

185

L'ancora - Loc 14

Osservi gli anelli spezzati e un vago ricordo prende forma nei meandri del tuo cervello. Sei già stato qui? Se è così, devi essere stato molto arrabbiato oppure un po' fuori di testa (è risaputo che un matto ha la forza di dieci mostri), sempre che sia stato tu a strappare la catena.
Ma qualsiasi cosa sia successa qui, e chiunque sia il responsabile di questo danno, oramai è acqua passata.

*Quindi non preoccuparti. Puoi dare un'occhiata al boccaporto dell'***Act 179***; salire sul ponte di comando all'***Act 189***, aprire la porta fra le scalette all'***Act 195***, o lasciare la nave andando verso nord all'***Act 97***, verso sud-est all'***Act 83** *o verso nord-est all'***Act 93**.

186

La strada - Loc 18

Appena ti incammini lungo questa antica strada, una cupa sensazione comincia ad opprimerti: sei intimamente convinto di aver raggiunto un punto che non permette più di tornare indietro.
Per fare la prova tenti di tornare sui tuoi passi, ma scopri con sorpresa che la strada dalla quale sei arrivato è bloccata da una frana. Eppure tu non ti sei accorto di nulla.
Le tue intuizioni erano fin troppo giuste!

*E siccome non hai altra scelta, non ti resta che andare all'***Act 214** *... dentro la Città Perduta!*

187

Il ponte di comando - Loc 16

Con un secco scatto il cofanetto si apre. Dentro c'è una piccola sfera che sembra fatta di sapone, ma è un sapone che emana un odore così piacevole ed intenso da farti girare la testa.
Richiudi il cofanetto con cura e rimani là, con un sorriso ebete che illumina il tuo orrendo volto.

*E il perché è chiaro: il profumo contiene una potente droga che rende amichevole anche l'animale più selvaggio; questi, ammansito, si rifiuterà di combattere e ti lascerà libera la strada. La piccola sfera basterà per tre diversi incontri, poi la sua fragranza svanirà. È una scoperta interessante, ma dal momento che qui non c'è nient'altro, fai meglio a lasciare il ponte e decidere se dare un'occhiata alla botola all'***Act 179***, a prua all'***Act**

*185, o alla porta tra le scalette all'***Act 195***; oppure se lasciare la nave verso nord, all'***Act 97***, verso sud-est all'***Act 83***, o verso nord-est all'***Act 93***.*

188

Nelle caverne - Loc non segnato

Scivoli dalla cima delle scale e rotoli per almeno una sessantina di metri fino ad arrivare sul pavimento di un'altra caverna.

Questa caduta ti fa perdere tanti PUNTI DI VITA *quanti sono quelli che otterrai con un lancio di due dadi. Se ciò ti uccide, vai all'***Act 14***. Altrimenti vai a toglierti la polvere di dosso all'***Act 216***.*

189

Il ponte di comando - Loc 16

Sembra proprio che qui sia passato qualcuno di molto disordinato, o completamente ubriaco. O forse c'è stata una colluttazione. In ogni caso tutto questo è successo parecchio tempo fa.
Frughi in questo disordine, e trovi delle carte appallottolate che ti dicono ben poco oltre al fatto che ti trovi nelle regioni polari, cosa che già sapevi. Stai per andartene quando, con la tua vista d'aquila, scorgi un piccolo cofanetto di ceramica decorato a mano. Con molta cura, dal momento che il cofanetto è fragile come un guscio d'uovo, cominci a maneggiare la serratura.

Riuscirai ad aprirlo senza romperlo? Lancia un dado e confronta il risultato con i tuoi punti di

ABILITÀ. *Se il numero è inferiore al tuo punteggio, vai all'***Act 187**. *Se è uguale, lancia di nuovo il dado. Se il numero è superiore al tuo punteggio, il cofanetto si frantumerà in mille pezzi e ogni cosa in esso contenuta andrà perduta. In questo caso non ti resta altra scelta che dare un'occhiata al boccaporto dell'***Act 179**, *a prua all'***Act 185**, *o alla porta fra le scalette all'***Act 195**. *Oppure potrai abbandonare la nave verso nord all'***Act 97**, *verso sud-est all'***Act 83** *o verso nord-est all'***Act 93**.

190

Fondo del pozzo - Loc non segnato

Dopo dieci minuti di ricerche minuziose hai trovato tre ragni, un topo morto, mezzo panino ammuffito perduto da qualche precedente esploratore, una castagna rinsecchita, un pezzo di spago con un nodo in cima, un chiodo di ferro (storto), un po' di segatura, un sacchetto di carta tutto spiegazzato, l'etichetta di una scatola di plastica e una bottiglia di laudano vuota.

*Puoi prendere uno di questi oggetti, o tutti, prima di tornare all'***Act 124**.

191

La caverna - Loc Montagne di ghiaccio

Lavorando alacremente (visto che il ragno si sta avvicinando a grandi passi), stappi con i denti la bottiglia di vino e ne usi il contenuto per inzuppare le pagine sportive della tua copia del *Times*, con cui poi avvolgi la bottiglia.

Act 191

Sorprende anche te vedere quante cose hai imparato sull'energia elettrica, semplicemente osservando il barone mentre cercava di animare i suoi mostruosi cadaveri. Sollevi in alto la tua improvvisata bottiglia di Leyda e l'energia elettrica che emana in una specie di alone crea strane luci e strani suoni che si diffondono nella caverna.
Il ragno non sembra preoccuparsi affatto di ciò che stai facendo, e continua ad avvicinarsi pronto all'attacco.
Ma quando la creatura è così vicina che puoi sentire il suo alito caldo sulla guancia, lasci cadere la bottiglia.
Una luminosa scarica elettrica, emanata dall'aggeggio che hai inventato, incenerisce di colpo il ragno e disintegra la ragnatela, lasciandoti libero di esplorare la caverna.
Qui trovi, a parte alcune ossa, un piccolo borsello di cuoio contenente una piccola chiave con una targhetta. (Su un lato della targhetta c'è scritto: "Capanna. Porta principale". E sull'altro lato: "Niente latte oggi, grazie".) Vicino al borsello ci sono due oggetti piatti di metallo sui quali è incisa la scritta:

BATTERIE PSICONICHE
Società per Azioni Psiconiche

*Se per caso hai con te un generatore psiconico (in particolare uno di fabbricazione bulgara), inserisci le batterie, prendi nota del paragrafo in cui ti trovi e poi vai all'***Act 193** *per scoprire come funziona l'aggeggio.*
*Dal momento che qui sembra non esserci nient'altro di interessante, puoi uscire dalla caverna e continuare ad esplorare la zona delle montagne all'***Act 153**, *o tornare addirittura all'***Act 71**.

192

Formazioni rocciose - Loc non segnato

Affaticato (e con l'impressione di aver già vissuto questa scena), ti lanci contro il genio della lampada.

Il quale, come ben ricorderai, ha 50 PUNTI DI VITA, *3 di* VELOCITÀ, *5 di* CORAGGIO, *6 di* FORZA, *4 di* ABILITÀ *e 5 di* PSICO. *Ricorderai anche che questa creatura userà la sua capacità* PSICO *ogni due scontri nella speranza di raddoppiare la perdita che ti infligge. Se perdi questo secondo combattimento, vai all'***Act 14**. *Se vinci, d'ora in poi il genio combatterà in tuo aiuto per sei incontri o fino a che verrà ucciso. In questo caso prendi la lampada e vai a sud, all'***Act 30**, *a sud-ovest all'***Act 32** *o ad ovest/sud-ovest all'***Act 26**.

193

Istruzioni per l'uso - Loc speciale

Se le batterie non sono del tutto scariche, appoggiare il bulbo terminale del generatore psiconico contro la tempia e girare gli anelli: l'energia indotta colpirà il tuo cervello riducendo la tua VELOCITÀ, CORAGGIO, FORZA e ABILITÀ di 1 punto ciascuna, ma raddoppierà i tuoi originari punti di PSICO.
Per determinare quante scariche puoi ancora ottenere con quelle batterie, lancia un dado e prendi nota del risultato.

Ora torna al paragrafo in cui ti trovavi e divertiti col tuo nuovo generatore.

194

Le montagne di ghiaccio - Loc 3

In un improvviso e violento battito d'ali la creatura spicca il volo volteggiando sopra la tua testa come un aquilone in un giorno di bufera.
Si lancia in picchiata verso di te con gli artigli protesi, ma all'ultimo istante cambia direzione e va ad appollaiarsi su una roccia. La testa di questa enorme lucertola si volge verso di te e il suo occhio scuro ti fissa con curiosità.
Ero congelato, echeggia una voce nella tua testa.
Ti guardi attorno. La voce era così chiara che sei convinto che debba provenire da qualche parte lì vicino.
Mi hai liberato, continua la voce.
«Chi sei?» chiedi ad alta voce, cominciando a capire che stai comunicando telepaticamente con qualcuno . . . o con qualcosa!
Il dragone salta giù dalla roccia e ti si avvicina camminando impettito.
Sono uno Wozrekk, continua la voce, *vengo con te a Xanthine.*
«Wozrekk?» ripeti sbigottito. «Xanthine?»
Ma stavolta non c'è risposta. La creatura si ferma a pochi passi da te e continua a fissarti con aria incuriosita.

> *Una svolta interessante, caro barone. Capirai presto che questa creatura d'ora in poi ti seguirà dovunque andrai, volando instancabile al tuo fianco e abbandonandoti solo qualche volta per cercarsi del cibo.* NON *ti aiuterà in combattimento ma ti seguirà fino alla morte, all'***Act 14**, *e anche dopo se riuscirai a ritornare in vita. Speriamo comunque che passi molto tempo prima che tu finisca*

*all'***Act 14**. *Nel frattempo scoprirai che la strada che si inerpica sulle montagne è impercorribile, quindi non ti resta altro che andare a sud all'***Act 12**, *a sud-est all'***Act 32** *o a sud-ovest all'***Act 52**.

195

Il corridoio interno - Loc 15

Mio dio! C'è un marinaio ubriaco qui dentro! E si sta avventando barcollante su di te, con una mannaia in mano, e grida irripetibili insulti contro di te: probabilmente ti ha scambiato per sua suocera!

Non vorresti combattere con lui, ma ti devi pur difendere da questa furia ubriaca. Oltre tutto la mannaia che ha in mano aggiunge 5 punti alla perdita che potrebbe infliggerti.
Il marinaio ha 25 PUNTI DI VITA *ma solo 1 punto per ogni caratteristica, data l'abbondante quantità d'alcool che ha in corpo, e 0 punti di* PSICO. *Se il marinaio riesce ad ucciderti, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi, vai all'***Act 219**.

196

Nelle caverne - Loc non segnato

Inserisci le tre monete ottagonali.
Quando anche l'ultima cade, si sente un meccanismo mettersi in moto e una voce metallica che dice:
«Imbroglione! Non esistono tre monete del tipo giusto da inserire qui!»
Ti tiri indietro, allarmato, ma è troppo tardi. Un'affilatissima lama, spinta da chissà quale infernale

meccanismo, esce da una fessura nella porta e ti trafigge il cuore.

*Non c'è nient'altro da fare che andare all'***Act 14**.

197

Nelle caverne - Loc non segnato

Fuggi come una lepre correndo quasi alla velocità della luce, e ti lasci alle spalle con facilità la mostruosa lucertola.

*Ma nella confusione del momento non riesci a capire bene dove sei finito. Le forze ti mancano e sei costretto a fermarti. Lancia un dado. Con 1 o 2 punti ti trovi fuori, all'***Act 75**. *Con 3 o 4 punti, vai all'***Act 177**. *Con 5 o 6 punti, vai all'***Act 141**.

198

Nelle caverne - Loc non segnato

Ti ritrovi in un corridoio ad angolo retto, un braccio del quale corre da nord a sud e l'altro braccio da est ad ovest.
Il braccio che va da nord a sud ha una diramazione verso ovest, mentre a sud termina in un antro. Il braccio che va da est ad ovest porta ad una scalinata che scende verso il basso.

*Puoi raggiungere l'antro a sud all'***Act 210**, *prendere la diramazione verso ovest all'***Act 138**, *mentre se scenderai le scale ti ritroverai davanti ad una porta che, se aperta, ti porterà all'***Act 132**.

199

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

La porta non ha né serratura né maniglia. C'è invece una fessura all'altezza della tua spalla, immediatamente sotto alla quale si trova una placca di metallo con la scritta:

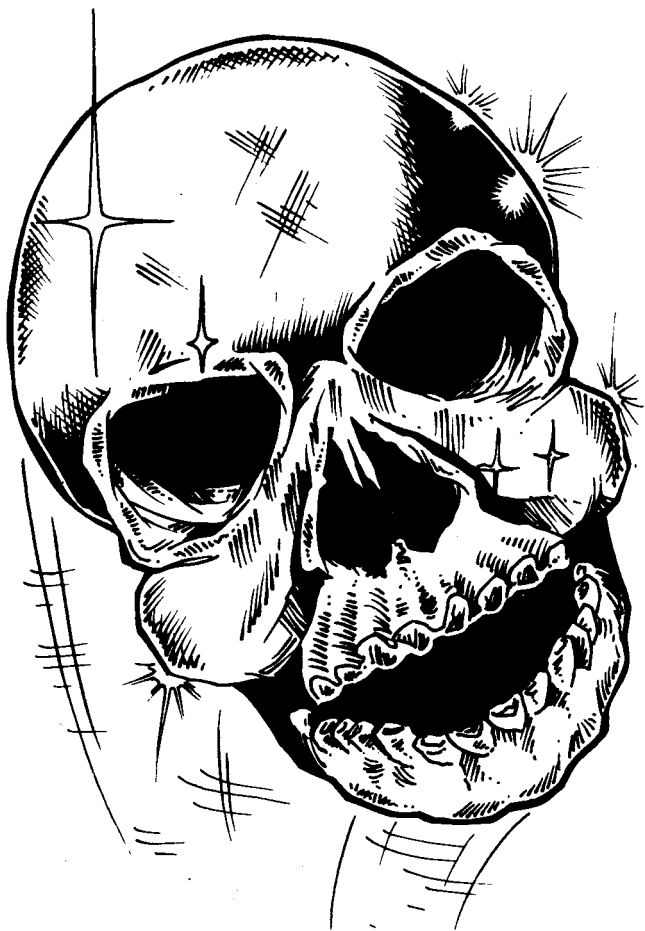
SOLO MONETE OTTAGONALI
INSERIRNE 3 ALLA VOLTA
Compagnia internazionale monetaria

*Se hai con te tre monete ottagonali, inseriscile e poi vai all'***Act 221**. *Se non ne hai, puoi solo andare all'***Act 159** *e scegliere un'altra strada.*

200

La stiva - Loc 13

Sei già a metà scala quando uno strano scricchiolio ti blocca.
La scala si muove a scossoni, anche se tu sei del tutto immobile. Guardi in alto e vedi che la corda della scala si sta spezzando, filamento per filamento!
Con un'incredibile presenza di spirito cerchi di risalire velocemente i gradini e metterti in salvo . . .

*. . . ma è troppo tardi: la corda si spezza e tu precipiti nella stiva rompendoti l'osso del collo. Vai all'***Act 14**.

201

L'antro - Loc non segnato

Questa caverna si fa sempre più interessante. Sei entrato in un antro evidentemente costruito da una mano umana. Ma stavolta le pareti non sono tagliate nel ghiaccio, ma costruite con blocchi di pietra.
All'entrata (che è anche l'unica uscita) ci sono dei segni che testimoniano la presenza di sbarre di metallo, un tempo forse usate per chiudere quest'antro come una cella. Ora restano solo dei monconi arrugginiti, come se qualcosa di inusitata forza e violenza ci fosse passato sopra distruggendo ogni cosa.
Comunque è successo certamente molto tempo fa, visto il grosso strato di ruggine che copre le sbarre divelte. Per il resto l'antro è completamente vuoto.

*Quindi non ti resta che tornare all'***Act 163**.

202

Nelle caverne - Loc non segnato

Sali su quella sinistra barca e ti accorgi che vicino a te c'è un teschio d'argento, simile al disegno che decora la prua. È un oggetto di indubbio valore e ti chini per prenderlo in mano: niente da fare, è fissato alla fiancata.
Lasci perdere per ora l'enigma di quel cranio, e ti accomodi per la traversata. La barca si muove dolcemente e il rumore ritmico dei remi nell'acqua è lento e riposante. Così riposante che non ti accorgi nemmeno che c'è qualcosa che ti sfiora la caviglia. Ma ecco un altro colpetto: ti chini a osservare e scopri che il teschio si è spostato ed è proprio vicino al tuo piede!

Un po' contrariato cerchi di spostarlo . . . ma quello ti morde selvaggiamente.

Cattive notizie, barone! Il teschio d'argento ha 50 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5,* CORAGGIO *5,* FORZA *5,* ABILITÀ *5 e* PSICO *0. Sta cercando di mangiarti cominciando dai piedi. Se ce la fa, vai all'***Act 14**. *Ma anche se riesci a sopravvivere, dopo la lotta il traghetto sarà così mal ridotto che non ti resterà altro che buttarti nel lago, raggiungere la riva a nuoto e tornare all'***Act 132**.

203

Nelle caverne - Loc non segnato

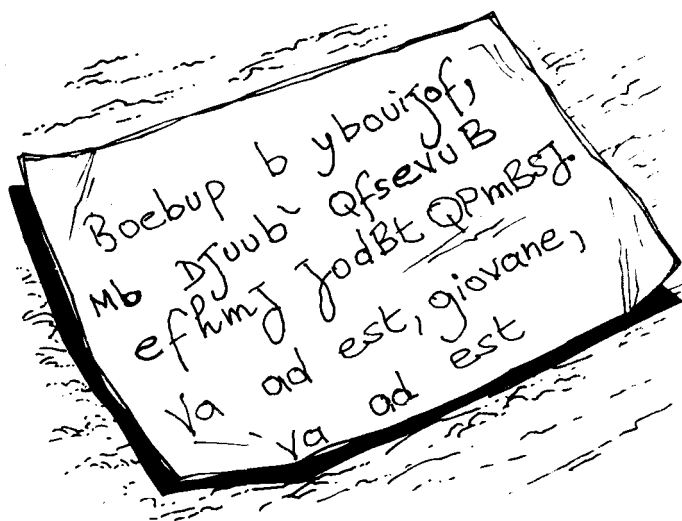
Hai preso la tua decisione: sali a bordo del traghetto. «Bene, signor Cantore» chiedi baldanzoso, «quant'è il pedaggio?»
«Caronte, mi chiamo Caronte» replica quello con un sorriso . . .

*E volge la prua del suo traghetto verso l'***Act 13**.

204

L'ancora - Loc 14

Con uno sforzo sovrumano sposti la pesantissima ancora solo di pochi centimetri, ma è quel che ti basta. Là sotto si nascondeva un pezzo di carta con un messaggio cifrato, scritto con l'inconfondibile calligrafia dell'ultimo decano della Cattedrale di Canterbury (la cui mano hai trapiantato al tuo mostro, con l'idea che un po' di spirito religioso non poteva fargli

male). La prima parte del messaggio è in codice, mentre il resto no:

*Che sia un messaggio utile o meno, è comunque tutto ciò che hai trovato. Ora torna all'***Act 134** *e scegli un'altra strada.*

205

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

Il passaggio è in forte salita, e ti costringe a tendere le unghie dei piedi per aderire meglio alla superficie scivolosa.
Ma anche questo ingegnoso accorgimento si rivela ben presto inutile: dopo pochi metri la strada è bloccata dal ghiaccio. Oltre la superficie trasparente vedi un individuo dai capelli irsuti, nero come uno scarafaggio, con una clava in mano, vestito di pelli, che

guarda fisso nel vuoto tenendo le braccia protese in segno di supplica.

*Se per caso hai con te una scatola di fiammiferi e un giornale, puoi usarli per accendere un fuoco e liberare questo prigioniero all'***Act 223**. *Altrimenti l'unica cosa che puoi fare è tornare all'***Act 159**.

206

La cabina del capitano - Loc 12

Trovi delle carte nautiche molto interessanti: una mappa indica con cura i contorni della costa e alcune zone interne, tra le quali una città - chiamata Xanthine - verso est.
Pensare all'esistenza di una città in questo deserto di ghiaccio è a dir poco ridicolo; quindi stai già per rimettere da parte questa mappa, quando noti un'impronta digitale che riconosci subito per quella dell'indice dell'ultimo decano della Cattedrale di Canterbury, le cui mani hai trapiantato sul tuo mostro.
Questo significa che il mostro si sta nascondendo in qualche città perduta? E anche se questa città non esiste, il mostro (il cui cervello a volte funziona male) può aver creduto che ci sia e può essersi diretto verso est nella vana speranza di trovarla.
In ogni caso la mappa e l'impronta sono due indizi importantissimi.

*Siccome non c'è nient'altro da fare in questo posto, è meglio che tu ritorni all'***Act 134** *e scelga un'altra strada.*

207

Nelle caverne - Loc non segnato

Ti ritrovi in un corridoio ad angolo retto, un braccio del quale corre da nord a sud e l'altro da est ad ovest.
Il braccio che va da nord a sud ha una diramazione verso ovest, mentre a sud termina in un antro. Il braccio che va da est ad ovest porta ad una scalinata che scende verso il basso.

*Se scendi le scale ti ritroverai davanti ad una porta che, se aperta, ti porterà all'***Act 141**. *Puoi esplorare la diramazione verso ovest all'***Act 139**, *mentre se vuoi raggiungere l'antro devi andare al-l'***Act 201**.

208

L'ancora - Loc 14

Cerchi di sollevarla con tutte le tue forze.
Creaaaak!
Provi ancora.
Craaaaaak! Ahia!
O è una fitta all'ernia, oppure ti sei rotto qualcosa. E che dolore!

Ti sei fatto così male che perdi subito 10 PUNTI DI VITA. *Se ciò ti uccide, vai all'***Act 14**. *Altrimenti scoprirai con disappunto che l'ancora non si è spostata di un centimetro.*
*Puoi ritentare la sorte all'***Act 168** *o abbandonare ogni tentativo e andare all'***Act 134** *a scegliere un'altra strada.*

209

Nelle caverne - Loc non segnato

Scendi le scale fino in fondo e, visto che il terreno sembra solido, continui a camminare.
Invece scivoli e cadi a terra con un tonfo sordo.

Questa caduta ti costa 15 PUNTI DI VITA. *Se ciò ti uccide, vai all'***Act 13**. *Altrimenti ti ritroverai fuori, all'***Act 75**. *Da lì deciderai quale strada scegliere.*

210

Nelle caverne - Loc non segnato

L'antro non è aperto, come sembrava, anzi è chiuso del tutto. Non c'è porta, ma delle robuste sbarre di metallo bloccano l'accesso alla stanza costruita con blocchi di pietra.
Ti avvicini cautamente, cercando di capire a cosa servano quelle sbarre. E mentre ci stai ancora pensando una creatura che sembra un grosso gorilla balza verso di te con una tale violenza che le sbarre si scuotono e si incurvano, ma fortunatamente resistono al tremendo urto.
Balzi indietro di scatto. La creatura non è un gorilla: è molto più grosso e per di più è completamente bianco. Un paio d'occhi rosa ti fissano pieni di odio, mentre i suoi poderosi muscoli guizzano nello sforzo di divellere le sbarre.
Dietro alla creatura c'è un baule e vicino alle sbarre c'è una leva arrugginita, ma ancora funzionante.

Se vuoi dare un'occhiata al baule dovrai vedertela con la famelica creatura, che in questo momento

*sta sbavando, ansiosa di serrare le sue fauci su di te. Forse quella leva ha qualcosa a che fare con le sbarre: potrai scoprirlo all'***Act 218***. Altrimenti puoi ignorare sia il baule che la leva e fare una ritirata strategica all'***Act 174**.

211

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

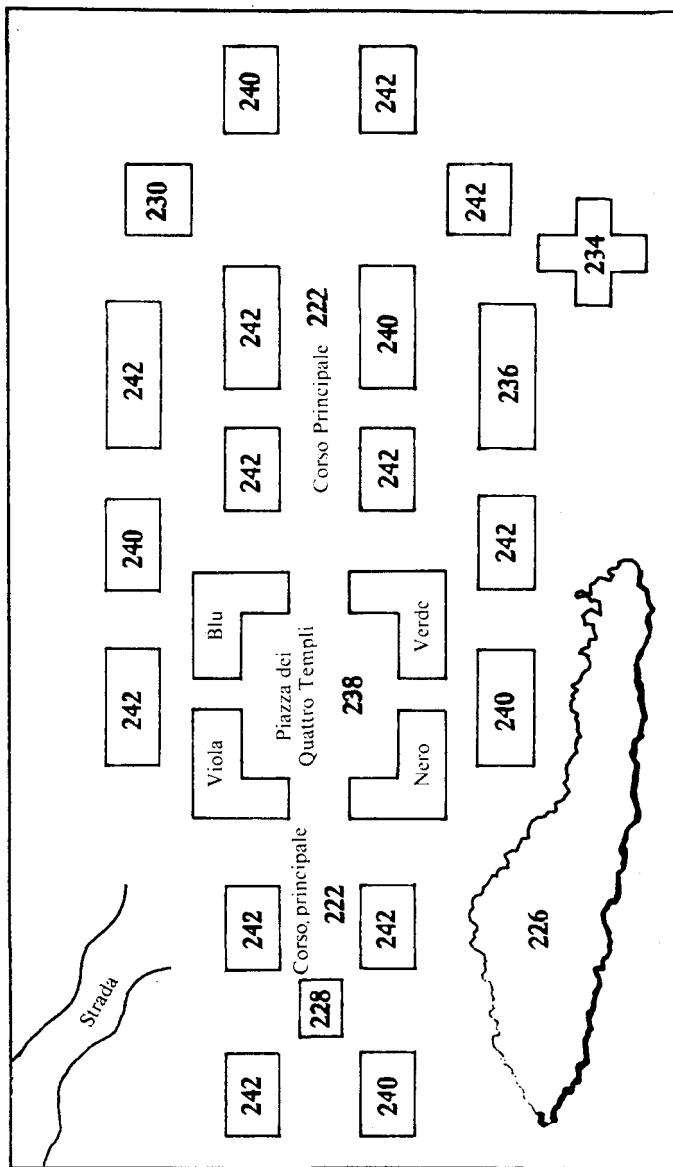
Che delusione! Dopo tutto quello che hai fatto per giungere fin qui, scopri che il passaggio termina con un vicolo cieco subito oltre una montagnetta di rifiuti, probabilmente il nido di un Yrm.
Ti giri per tornare sui tuoi passi, quando con la tua acutissima vista scorgi nel nido una moneta ottagonale. Con non poche difficoltà riesci a prenderla.

*Ora vai all'***Act 141** *e fai un'altra scelta.*

212

Nella lunga galleria - Loc non segnato

Un breve tratto di corridoio porta da sud in una galleria naturale che corre da ovest ad est, meravigliosamente decorata da contorte formazioni di ghiaccio, simili a grottesche sculture di qualche artista pazzo.
Appena entri la tua attenzione è catturata da un acuto suono cristallino che echeggia fra le pareti della galleria, di cui è impossibile riconoscere la fonte.
«Chi va là?» urli.
Là . . . là . . . là . . . risuona l'eco.
«C'è qualcuno?» provi a chiamare.
Uno . . . uno . . . uno . . .
«Sono solo in questa galleria?» urli ancora, cominciando a prender gusto a questo gioco di suoni.

Strada
242
240
242
230
Viola
Blu
242
242
242
242
240
Corso principale
222
228
Piazza dei
Quattro Templi
238
Corso Principale
222
240
242
Nero
Verde
242
240
242
242
240
242
236
226
234

No . . . no . . . no . . . risponde l'eco.
Ti ritrai allarmato, ma nessuno ti attacca.

*Il che non significa che nessuno lo farà, se decidi di proseguire in questa galleria all'***Act 220**. *L'alternativa che hai è quella di andare a sud all'***Act 224**.

213

Nella caverna - Loc non segnato

Con un potente grido ti lanci sul dragone artico.

Questa creatura ha 60 PUNTI DI VITA, *e le sue caratteristiche sono:* VELOCITÀ *5,* CORAGGIO *5,* FORZA *6,* ABILITÀ *3 e* PSICO *0. La buona notizia è che questo tipo di draghi non emette fuoco dalle fauci. La cattiva notizia, invece, è che emette un raggio di ghiaccio che ti congelerà all'istante ad ogni suo lancio di 11 o 12 punti. Se il dragone ti uccide, vai all'***Act 13**. *In caso contrario, vai all'***Act 225**.

214

Pianta della città

La città perduta di Xanthine.

*A quanto pare sei giunto sano e salvo nella città perduta di Xanthine, caro barone. E ci sono molte probabilità che il mostro che stai cercando si nasconda qui, da qualche parte. Puoi cercare dove vuoi: basta che tu vada all'***Act** *che sceglierai in base alla mappa.*

215

L'antro nella caverna - Loc non segnato

Un po' perplesso, ti tieni il messaggio del barone come souvenir. Sotto il biglietto c'è una curiosa moneta ottagonale e intaschi anche quella.

*Ora puoi uscire dalla caverna verso nord all'***Act 227**, *verso sud all'***Act 145** *o verso sud-est all'***Act 155**.

216

Le caverne di ghiaccio - Loc 2

Ti rialzi e scopri di aver perso i sensi nella caverna a forma di bocca. In questo antro ora c'è un grosso buco sul soffitto.
Ma tranne questo buco, che è troppo alto perché tu lo possa raggiungere, la caverna non ha altre uscite, tranne quella che dà all'esterno.

*Dove puoi andare all'***Act 48**.

217

Caverna circolare - Loc non segnato

Hai la netta sensazione che la grata si apra, e ti sembra di precipitare fino ad impalarti su quelle lance acuminate . . .
Ma è solo un'impressione, causata dalla forte tensione nervosa accumulata nel corso della tua avventura.

La grata non si muove e riesci ad avvicinarti alla leva, e finalmente a raggiungerla.

*Credi veramente che sia saggio toccarla? Ti è andata bene con la grata, ma una rapida occhiata al baratro ti mostra quelle lance in tutta la loro minacciosità. Se insisti nel voler tirare la leva, puoi farlo all'***Act 229***. Comunque sei ancora in tempo per tornare indietro sano e salvo all'***Act 145***.*

218

Nelle caverne - Loc non segnato

Con estrema determinazione e coraggio tiri la leva. E rimani come uno stupido a guardare quell'oggetto che ti è rimasto in mano. Le sbarre non si muovono; ma da un punto non meglio precisato nella caverna si sente suonare forte una sirena. Il suono, che si fa sempre più acuto, risveglia gli istinti brutali della creatura che si lancia di nuovo contro le sbarre con violenza inaudita. Ti ritrai impaurito, e la testa ti scoppia per il frastuono della sirena. Il bianco gigante solleva il baule e lo scaraventa contro la grata, facendolo a pezzi: una enorme quantità di monete d'oro rotola sul pavimento della cella. Le sbarre reggono appena all'urto, mentre il fischio della sirena aumenta ancora d'intensità. In questa confusione ti sembra di perdere i sensi; la creatura ruggisce rabbiosa e si avventa a testate contro le sbarre, il terreno vibra e le sbarre si piegano. Vorresti scappare, ma sei paralizzato dal terrore. Ti gira la testa. Ancora una volta il bestione si lancia con tutte le sue forze contro le sbarre, ruggendo così selvaggiamente da copri-

re quasi l'assordante rumore della sirena. Senti un forte rumore metallico, ma non riesci a renderti conto se le sbarre hanno ceduto alla furia bestiale: il fischio acuto raggiunge il limite e tu sprofondi nel buio dell'incoscienza.

*Che gran confusione! L'unica nota positiva è che non ti risvegli all'***Act 14***, ma all'***Act 232**.

219

Il corridoio interno - Loc 15

Sollevi la gamba per scavalcare il corpo del marinaio, quando questi si rianima per qualche istante e ti afferra alla caviglia.
«Imaghinavo che tu credessci di esscere molto intellighente!» bofonchia l'uomo.
«Lascia stare la mia caviglia!» brontoli, mentre cerchi di scalciare per liberarti dalla sua presa.
«Ma il barone ti scta alle calcagna» continua il marinaio ubriaco. «Non ti libererai di lui così facilmente!»
«Se non mi lasci ti uccido!» gli urli infuriato.
Ma è troppo ubriaco per prestarti ascolto. «L'unico modo per liberarti per scempre di lui è affiondare la sciua nave». E detto questo crolla di nuovo e comincia a russare forte.

*Affiondare? Come si fa ad affiondare una nave? Ma in questo momento hai altro a cui pensare: vuoi continuare ad esplorare all'***Act 235***? Oppure tornare all'***Act 147** *e scegliere un'altra strada?*

220

La lunga galleria - Loc non segnato

Avanzi di qualche passo.
Attenzione . . . attenzione . . . attenzione . . . una voce sussurra alle tue orecchie.
«Chi sei?» chiedi a bassa voce, chiedendoti come mai ad un sussurro si risponde istintivamente con un sussurro.
Sono colui che risponde, sibila l'eco, *onde . . . onde . . .*
«Cosa significa?» chiedi meravigliato.
Significa che rispondo a tre domande; e tu ne hai già consumate due.
«Non è vero!» protesti.
"Chi sei?" e "Cosa significa?" non sono forse due domande? E io ti ho risposto, vero? Te ne resta una sola, spiega secca la voce echeggiante.
«Dove si nasconde il mostro che ho creato? Dove posso trovarlo?» chiedi tutto d'un fiato, per non lasciarti sfuggire l'occasione.
Facile, sussurra l'eco, *facile . . . facile . . . quell'orrenda creatura si nasconde nella città perduta di Xanthine, oltre il crinale cristallino ad est, in particolare nelle lugubri profondità del Tempio Nero, che si trova nell'angolo di sud-ovest della Piazza dei Quattro Templi, alla fine del corso principale che corre da est ad ovest lungo la città perduta,* risponde esaurientemente l'eco.
«Come faccio ad arrivare a questa Città Perduta?» implori.
Solo tre domande concesse . . . esse . . . esse . . . replica la voce, svanendo nel nulla.
«Ehi, aspetta un attimo . . .»
Troppo tardi. Non senti più niente, tranne il rumore dei tuoi passi.

*Una rapida occhiata nella galleria ti dice che non c'è altra uscita oltre a quella da cui sei arrivato. Quindi vai all'***Act 224**.

221

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

Con degli strani rumori metallici la porta si spalanca, sollevando una densa nube di polvere che ti acceca e ti fa tossire.
Ma appena la polvere cala, davanti agli occhi ti si presenta una piccola stanza quadrata, dal cui lato nord parte una sgangherata scaletta di legno che scende nell'oscurità. Non è un posto molto invitante, e non ci avresti neppure fatto caso se non fosse per un cappello che vedi sul secondo gradino.

*Ed è della misura del barone! Se vuoi seguire questa traccia, vai all'***Act 231**. *Altrimenti torna all'***Act 159**, *ma tieni presente che, una volta uscito, la porta ti si chiuderà alle spalle e sarà molto difficile trovare altre tre monete per aprirla di nuovo.*

222

Il corso principale - Loc 21

Dal punto in cui ti trovi riesci a vedere quasi tutta la lunghezza del corso. Ad ovest c'è la statua di un uomo incappucciato, mentre a metà del corso si apre una grande piazza chiusa da quattro imponenti edifici.

La città sembra deserta, ma ci potrebbe sempre essere qualche fantasma. Lancia due dadi. Da 8 punti in poi questa ipotesi diventa realtà, nel qual caso dovrai lanciare un dado per determinare quanti fantasmi sei costretto ad affrontare. Ognuno di essi ha 20 PUNTI DI VITA *(?), e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3,* CORAGGIO *3,* FORZA *3,* ABILITÀ *3 e* PSICO *0. (Se sei accompagnato da uno Wozrekk, questa utile creatura si papperà tanti fantasmi quanti risulterà dal lancio di un dado prima della battaglia, e tu dovrai vedertela solo con quelli che resteranno.)*
*Se i fantasmi ti uccidono, vai all'***Act 14***. Se sopravvivi, o se non incontri nessun fantasma, torna alla mappa dell'***Act 214** *e scegli un'altra destinazione.*

223

Passaggio nella caverna - Loc non segnato

Il ghiaccio si scioglie e il cavernicolo ti osserva con aria perplessa.
«Hugga-mugga» grugnisce rivolto a te.
«Sei vivo!» esclami, ostentando una sorpresa maggiore di quella che in realtà provi; in avventure come questa, infatti, accade spesso che cavernicoli ibernati tornino in vita, per quanto queste resurrezioni possano apparire per lo meno strane agli occhi della scienza ortodossa.
«Yas» dice il cavernicolo.
«Parli inglese?» esclami, questa volta veramente sorpreso.
«Yas» annuisce il cavernicolo.

«È incredibile!» gli dici. «Sei stato ibernato per migliaia d'anni, forse milioni, e non solo sei sopravvissuto, ma parli anche inglese!»
«Yas» grugnisce il cavernicolo.
«Come ti chiami?» gli chiedi gentilmente.
«Yas» ti risponde quello.
Gran parte del tuo entusiasmo comincia a svanire.
«Non parli inglese, vero?»
«Yas» risponde il cavernicolo, e aggiunge: «Huggamugga».

Beh, non prendertela. Decidi piuttosto cosa vuoi fare di questo bestione. Possiede 30 PUNTI DI VITA, *2 di* VELOCITÀ, *6 di* CORAGGIO, *6 di* FORZA, *5 di* ABILITÀ *e 0 di* PSICO. *La clava che ha in mano gli dà la possibilità di infliggere 3 punti di perdita in più per ogni scontro. Se lo desideri, egli ti accompagnerà e combatterà al tuo fianco finché sarà ucciso, ma c'è uno svantaggio: se passerai per sei nuovi paragrafi senza combattere, al settimo lui ti assalirà, stanco della lunga inattività, e ti combatterà fino alla morte.*
*Se preferisci non essere coinvolto in una situazione così delicata, puoi sempre lasciarlo al suo destino. In ogni caso ora torna all'***Act 159**.

224

La stanza nella caverna - Loc non segnato

Ti ritrovi in un'ampia stanza sotterranea le cui pareti sono state scavate nel ghiaccio. Ma sono troppo regolari per essere opera della natura. Dei corridoi partono verso nord, verso sud e verso est, e al centro del pavimento c'è un enorme dragone di ghiaccio disteso al suolo ad ali spiegate.

*Se vuoi andare a nord, vai all'***Act 212***, a sud al-l'***Act 124***, a est all'***Act 126**.

225

Nella caverna - Loc non segnato

Stacchi una stalattite e con essa trafiggi il corpo del dragone in un ultimo impeto di furia selvaggia. Poi ti guardi attorno per vedere se c'è qualche altra bestia da attaccare. Fortunatamente non ce ne sono, ma con la tua acuta vista scorgi una strana moneta ottagonale che ti affretti a raccogliere e intascare.

*Ora puoi scegliere una di queste strade: ad ovest all'***Act 145***, a sud all'***Act 233***, a nord-ovest all'***Act 177** *e a nord-est all'***Act 159**.

226

L'ammasso di macerie - Loc 25

Verso nord scorgi il corso principale, mentre a nord-est si apre la grande Piazza dei Quattro Templi. Entrambi sono posti più accoglienti di questo, visto che tra le macerie scorazzano topi grossi come gatti.

E forse qualcuna di queste bestiacce si sta preparando ad attaccarti. Lancia un dado per determinare quanti di questi topi hanno voglia di roderti un po' di PUNTI DI VITA. *Ognuno di essi ha 10* PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5,* CORAGGIO *3,* FORZA *2,* ABILITÀ *3 e* PSICO *0. Se i topi ti uccidono, vai al-l'***Act 14**. *Se sopravvivi, vai all'***Act 244**.

227

La lunga galleria - Loc non segnato

Un breve tratto di corridoio porta da sud in una galleria naturale che corre da est ad ovest, meravigliosamente decorata da contorte formazioni di ghiaccio, simili a grottesche sculture di un artista pazzo.
Con la coda dell'occhio ti sembra che una di queste figure di ghiaccio si stia proprio muovendo . . .

*Sarebbe ora di andarsene da questo posto, magari verso sud, all'***Act 237***. Ma se vuoi insistere, vai all'***Act 241**.

228

Il monumento - Loc 23

L'istinto ti suggerisce di avvicinarti e così scopri che sul piedistallo c'è una scritta incisa nella pietra, ma un po' rovinata dagli anni e dalle intemperie. È una lingua strana, ma ti ricorda in qualche modo la tua lingua materna:

CAVE ILLA OBSCURITADE
MELIO DE SUPRA REMANERE

Osservi per un po' senza capirci molto e noti che la base del monumento ha una fessura, come se la statua dovesse ruotare. Istintivamente provi a spingere: si muove davvero! Quando è girata verso ovest la statua si blocca, e con un rumore metallico si aziona un dispositivo che apre una porta nella base del piedistallo.
Sbirci dentro. Una scaletta, non più di quattro gradini, scende verso un corridoio di pietra che si inoltra nell'oscurità.

*Il punto è: vuoi veramente esplorare questo buio corridoio che può portarti chissà dove? Se la tua risposta è sì, vai all'***Act 246***. Altrimenti puoi rimettere la statua nella sua posizione iniziale, chiudendo così il passaggio segreto, e scegliere un'altra destinazione sulla mappa dell'***Act 214**.

229

Caverna circolare - Loc non segnato

Hai la netta sensazione che la grata si apra e ti sembra di precipitare fino ad impalarti su quelle lance acuminate . . . Ma questa volta non è solo una sensazione.

*Vai all'***Act 13**.

230

L'edificio squadrato - Loc 26

Mosso dalla curiosità ti avvicini per dare un'occhiata alla botola. Gli spigoli di pietra sono parecchio corrosi, tanto che con un po' di sforzo e abilità potresti riuscire ad aprirla.
Ma proprio mentre ti accingi a farlo, ti giunge alle orecchie un rumore sinistro, come se qualcuno stesse graffiando la pietra dall'interno.

*Solo il cielo sa cosa puoi scoprire se sollevi il coperchio della botola, ma se vuoi rischiare vai all'***Act 248***. Altrimenti sei libero di scegliere un'altra destinazione in base alla mappa dell'***Act 214**.

231

Passaggio sotterraneo - Loc non segnato

Scendi la scaletta fino al pavimento del corridoio, ma ti accorgi che la pietra su cui hai appoggiato il piede traballa: subito, con un gran fracasso, una frana precipita sulla scala di legno riducendola a pezzi e bloccando l'uscita.
Visto che non c'è modo di tornare indietro non ti resta che proseguire. Man mano che procedi ti accorgi che il terreno scende verso il basso, di poco ma costantemente.
Dopo qualche chilometro trovi un altro cappello, in cui ti sembra di intravedere la testa del proprietario; invece si tratta solo di una rapa mezza rosicchiata.
Dopo qualche metro il corridoio termina improvvisamente con una porta massiccia chiusa a chiave.
Come sempre, quando incontri ostacoli di questo genere, provi ad abbatterla a testate. Ma la porta non cede. In compenso l'urto sblocca un piccolo pannello nel quale trovi una serie di pulsanti numerati:

1 2 3 4 5
6 7 8 9 0

Sotto ai bottoni qualche passante distratto ha scarabocchiato qualcosa:

Per ottenere la combinazione, completare la serie

3 7 15 31 63 127

Se riesci a trovare il numero che completa la serie, premi i corrispondenti pulsanti. La porta si aprirà e tu potrai andare al paragrafo indicato dal numero che hai appena scoperto.

232

Nelle caverne - Loc non segnato

È incredibile! Le sbarre sono state piegate e divelte dal suolo con una forza così violenta che nulla è rimasto di esse, se non qualche troncone contorto. Il bestione bianco è sparito, come pure il baule (ne rimangono alcuni frammenti sparsi a terra).
Ma ciò che più ti sorprende è il fatto di essere ancora vivo!

*Ringrazia il cielo, e vai all'***Act 174**.

233

Le caverne di ghiaccio - Loc 2

Mio dio! Stai precipitando!
Hai seguito il passaggio verso sud, illuminato dalla luce del giorno, ne hai raggiunto la fine, poi sei scivolato sul terreno melmoso e ora stai cadendo da un ripido pendio, incontro alla morte . . .
O forse no, visto che sei atterrato in un soffice cumulo di neve esterno alle caverne. Non c'è modo per risalire alla piccola bocca del passaggio da dove sei caduto.

*Puoi rientrare nelle caverne all'***Act 75**, *o scegliere un'altra destinazione all'***Act 45**.

234

La torre a croce - Loc 24

Una delle entrate è bloccata, ma non le altre: puoi quindi decidere se entrare o meno.

Ma prima devi risolvere un altro piccolo problema...

La città sembra deserta, ma ci potrebbe sempre essere qualche fantasma. Lancia due dadi. Da 8 punti in su questa ipotesi diventa realtà, nel qual caso dovrai lanciare un dado per determinare quanti fantasmi sei costretto ad affrontare. Ognuno di essi ha 20 PUNTI DI VITA *(?), e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3,* CORAGGIO *3,* FORZA *3,* ABILITÀ *3 e* PSICO *0. (Se sei accompagnato da un Wozrekk, questa utile creatura si papperà tanti fantasmi quanti risulterà dal lancio di un dado prima della battaglia, e tu dovrai vedertela solo con quelli che resteranno.)*
*Se i fantasmi ti uccidono, vai all'***Act 14***. Se sopravvivi, o non incontri nessun fantasma, hai la possibilità di entrare nella torre a croce scegliendo l'entrata all'***Act 250***; oppure puoi tornare alla mappa dell'***Act 214** *e scegliere un'altra destinazione.*

235

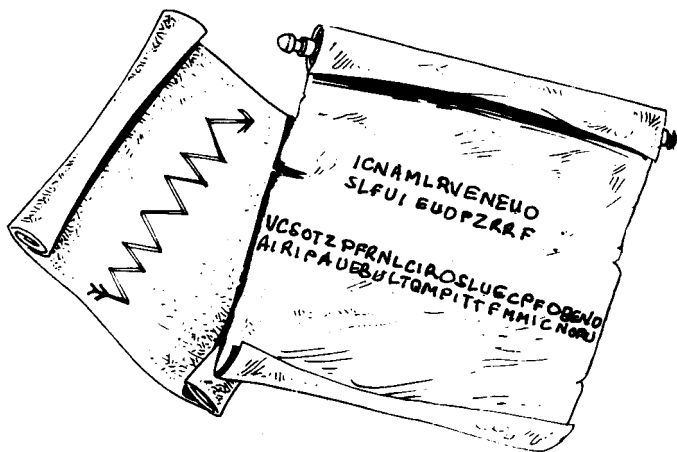
La cabina vuota - Loc 17

Ti sembra di aver già perquisito diecimila cabine, ma siccome sei un mostro coscienzioso, non trascuri di dare un'occhiata anche in questa, mettendo come al solito tutto a soqquadro nella speranza di trovare qualche indizio.
Vana speranza!

*Sembra proprio che non ci sia nulla di interessante sottocoperta, ma se insisti a voler cercare, vai all'***Act 239***. In alternativa puoi tornare all'***Act 147** *e scegliere un'altra destinazione.*

236

Il museo - Loc 28

Forse sei in grado di decifrare questa scrittura, con un po' di tempo e pazienza.
Su una pergamena - l'oggetto più curioso dell'intera collezione - non c'è nessuna scritta, ma una specie di diagramma, che forse può avere un significato religioso. Su un'altra pergamena c'è un messaggio cifrato:

Una volta esaminate per bene queste pergamene provi a riguardare le altre, ma il tempo ha fatto sparire gran parte delle scritte, cosicché, per quanto tu possa essere intelligente, non c'è possibilità di scoprire cosa c'era scritto.

*Il che significa che puoi solo tornare all'***Act 214** *e scegliere un'altra destinazione.*

237

L'antro nella caverna - Loc non segnato

Ti ritrovi in una vasta stanza sotterranea tagliata nel ghiaccio, le cui pareti sono così perfettamente squadrate che non possono essere opera della natura. Sul pavimento si sta lentamente congelando il cadavere di un drago polare ucciso di recente.

*Puoi uscire da questa stanza a nord, all'*Act **227**, *a sud all'*Act **145** *o prendere il corridoio ad est, che poi gira verso sud-est all'*Act **155**.

238

La piazza dei Quattro Templi - Loc 20

Un lugubre silenzio aleggia sulla piazza e l'atmosfera è cupa, pesante, come se da un momento all'altro dovesse scoppiare un temporale. Non riesci a scacciare la sensazione che qualcuno - o qualcosa - ti stia osservando, anche se guardandoti bene intorno non vedi niente di sospetto.

*Puoi dare un'occhiata più da vicino ai templi al-l'*Act **252**. *Ma se ritieni più saggio lasciare questo posto, torna alla mappa dell'*Act **214** *e scegli un'altra destinazione.*

239

La cabina del capitano - Loc 12

La tua perseveranza è stata premiata: sembra che questa sia una cabina di prima classe, ma non sai ancora se ciò ti porterà qualche vantaggio.

Nonostante i tuoi dubbi, perquisisci a fondo anche questa cabina. Le carte nautiche non ti dicono niente che tu già non sapessi, ma in un armadietto trovi una bottiglia di liquore medicinale.

Ma non è tutto oro quel che luccica. La bottiglia contiene 10 dosi di filtro salutare, ognuna delle quali ti restituirà un numero di PUNTI DI VITA *pari ad un lancio di due dadi. Ma se ne recupererai più di 7, significherà che ti sei un po' ubriacato: da 7 a 10* PUNTI DI VITA *in più, perderai il primo colpo del successivo combattimento, qualsiasi cosa dicano i dadi. Con 11 punti perderai i primi tre colpi. E con 12 punti perderai tutti gli scontri del combattimento. Dal momento che hai esplorato a sufficienza sottocoperta, puoi tornare all'***Act 147** *e scegliere un'altra destinazione.*

240

Il palazzo in rovina - Loc 22

Un movimento improvviso attira la tua attenzione. Ti giri e vedi una grande chiave verde mezza sepolta tra le macerie, e un grosso topo accovacciato lì vicino.

*Non c'è proprio alcun motivo per cui tu debba rischiare di essere morso da un topo per salvare una stupida vecchia chiave. Torna all'***Act 214** *e scegli un'altra destinazione. Ma se proprio vuoi prenderla, dovrai combattere contro il topo, che ha 15* PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5,* CORAGGIO *3,* FORZA *2,* ABILITÀ *3 e* PSICO *0. Ma devi stare attento: il topo è un portatore di malattie. Con un lancio di 11 o*

12 punti ti infetterà in modo da toglierti, oltre alla normale perdita, 5 PUNTI DI VITA *in più per ogni scontro effettuato (e poi per ogni nuovo paragrafo in cui passerai) fino a quando prenderai una tripla dose di filtro salutare. Se il topo (o la malattia) ti uccide, vai all'***Act 14**. *Se sopravvivi, puoi prendere la chiave verde prima di andare all'***Act 214** *e scegliere un'altra destinazione.*

241

Nella lunga galleria - Loc non segnato

Proseguendo lungo la galleria, continui a sentire l'eco del rumore dei tuoi passi. Ma ecco di nuovo quell'impercettibile rumore che aveva attirato la tua attenzione. Ti avvicini . . .
All'improvviso senti come un forte sibilo e l'eco che lo segue. Noti con disappunto che non ci sono altre uscite al di fuori di quella da cui sei entrato.
Qualcosa che sembra una tela di ragno ti sfiora il volto, ma non riesci a vedere nulla. Ti giri per scappare, con lo stomaco stretto dalla morsa della paura.
Combattimi, sussurra una voce alle tue orecchie. Qualcosa si muove di nuovo alla tua destra.

*Se vuoi dare ascolto a quella voce, puoi restare nella galleria e vedere gli sviluppi della situazione all'***Act 243**. *Ma sei ancora in tempo per metterti in salvo andando a sud all'***Act 237**.

242

I palazzi - Loc 19

Ti avvicini per ammirare le meravigliose opere di ar-

chitettura e d'ingegneria. Un bagliore metallico riflesso da una alta nicchia in una parete attira la tua attenzione.
Con non poche difficoltà cerchi di salire su un mucchio di macerie, e tra uno scivolone e l'altro cerchi di mantenerti in equilibrio e di allungare il collo per vedere cos'è che brilla: in una fessura tra due grosse pietre qualcuno ha nascosto una chiave di metallo blu.
Ma c'è un altro piccolo problema: per riuscire a prendere la chiave dovrai infilare il braccio tra i due blocchi di pietra. Fin qui niente di speciale, ma dalla posizione in cui ti trovi riesci a capire che le pietre sono sistemate l'una sull'altra in maniera così precaria che il minimo movimento potrebbe far crollare la parete schiacciandoti inevitabilmente il braccio.
Osservi la fessura chiedendoti se veramente vale la pena di rischiare la vita per una chiave.

*Beh, hai deciso? Puoi lasciar perdere la chiave, almeno per ora, tornando alla mappa della città dell'***Act 214** *e scegliendo un'altra (e meno pericolosa) destinazione. Ma se sei proprio deciso ad avere quella chiave, infila con molta attenzione la mano tra i due massi e poi, con l'altra mano, lancia due dadi. Con meno di 6 punti riesci ad afferrare la chiave senza che ti succeda nulla. Quindi puoi andare all'***Act 214**. *Se ottieni un 6 devi tirare di nuovo. Da 7 a 9 punti qualche pietra cadrà colpendoti il braccio e facendoti perdere 15* PUNTI DI VITA *(se ciò ti uccide, vai all'***Act 14***), e facendoti perdere uno scontro su due nei prossimi tre combattimenti che dovrai affrontare. Da 10 a 12 punti il tuo braccio resterà intrappolato, lasciandoti la possibilità di morire di fame o di amputarti il braccio, se possiedi un coltello, e di mo-*

*rire quindi dissanguato. In entrambi questi due ultimi casi vai all'***Act 14**. *Buona fortuna.*

243

Nella lunga galleria - Loc non segnato

«Va bene!» ruggisci di rabbia. «Fatti sotto!»
E nel dire così lanci un ululato selvaggio e ti percuoti il petto come un gorilla, saltellando sui tuoi piedi enormi e grugnendo orrendamente.
Poi ti metti ad imitare i gesti d'attacco di antiche arti marziali, urlando come un indemoniato. Puntando il peso sulla gamba sinistra, sferri un tremendo calcio con la destra, colpendo una roccia che si sbriciola e copre il pavimento di frammenti.
«Andiamo!» urli. «Fatti sotto! Ti scoverò prima o poi e ti farò a pezzetti!»
Le vibrazioni prodotte dall'eco della tua voce scuotono le pareti e dal soffitto cominciano a piovere frammenti di roccia e di ghiaccio. Tu continui imperterrito a correre su e giù, sferrando temibili colpi all'aria.
Poi ti fermi, stupito. Non è successo niente. Nessuno e niente ti ha attaccato. Persino l'eco si sente meno.

*Qualsiasi cosa sia stata, forse l'hai spaventata a morte. In ogni caso ciò ti dà un'altra opportunità di tornare a sud all'***Act 237**. *Ma se vuoi restare ancora nella galleria, vai all'***Act 245**.

244

L'ammasso di macerie - Loc 25

Dopo aver fatto fuori anche l'ultimo topo, noti qual-

cosa che luccica tra le macerie. Per un attimo pensi di lasciar perdere, visto che ci potrebbero anche essere altri topi nei paraggi, ma alla fine la curiosità prevale e ti avvicini di qualche passo per vedere meglio. È una chiave di metallo viola di elegante fattura e piuttosto grande, con sopra arrotolato un piccolo aspide polare a strisce bianche e blu.

*I problemi non finiscono mai, vero? Puoi ignorare la chiave andando all'***Act 214** *e scegliendo un'altra destinazione sulla mappa della città. Ma se proprio vuoi prenderla, lancia due dadi. Con meno di 6 punti riuscirai ad afferrarla senza che ti succeda nulla. Se ottieni 6 punti, lancia di nuovo i dadi. Da 7 a 10 punti il serpentello ti morderà di striscio la mano, togliendoti 15* PUNTI DI VITA *(se ciò ti uccide, vai all'***Act 14***, altrimenti prendi la chiave e scappa). Con 11 o 12 punti un morso letale ti spedirà diritto all'***Act 14**.

245

Nella lunga galleria - Loc non segnato

«Vieni fuori, dovunque tu sia!» urli, cominciando a convincerti che non ci sia nessuno in questo posto. «Andiamo, metti fuori il naso!»
Corri in lungo e in largo nella galleria, facendo gesti di provocazione e cantando canzonacce.
«Andiamo, vieni fuori, brutto idiota!» urli in tono di sfida.
«Di che cosa hai paura? Sono solo un povero mostro dai grandi piedi!»
Ma nonostante tutti questi sforzi, non succede nulla. Con una scrollata di spalle te ne vai.

Act 246

*Ovviamente a sud, all'*Act **247**.

246

Il monumento - Loc 23

Entri nel corridoio e fai qualche metro. Ma ecco che un improvviso rumore metallico ti fa girare, in tempo per vedere un grosso macigno cadere e bloccare la strada alle tue spalle.
Osservi con molta cura la roccia franata e provi a spostarla con tutte le tue forze: non si muove di un millimetro e sembra che non ci sia nessun meccanismo da azionare per liberare la via.
Scrolli le spalle con noncuranza e ti incammini: dal momento che non si può tornare indietro non ti resta che andare avanti.
Ore dopo stai ancora camminando. Da quello che riesci a capire il passaggio si dirige ad ovest, ma non c'è nessuna indicazione che ti dica dove porti. Finalmente, dopo un interminabile lasso di tempo, il terreno comincia a salire. Dopo circa mezzo chilometro la salita si fa più ripida, inclinandosi a tal punto che chi ha costruito il passaggio è stato costretto a scavare terrazze e gradini per renderlo agibile.
Le scale terminano in una frana rocciosa, simile a quella che ha ostruito l'entrata. Ma lì vicino c'è una grossa leva di metallo, segnata con un astuto messaggio cifrato: ERARIT.
Con un'alzata di spalle irit la leva. Immediatamente ecco la roccia ritirarsi e lasciar spazio ad una ventata d'aria frizzante. Ora puoi uscire verso le desolate distese di ghiaccio che ormai ben conosci.
Con un rumore metallico il passaggio si chiude alle tue spalle.

*Lasciandoti all'*Act **30**, *un po' spaesato.*

247

Nella lunga galleria - Loc non segnato

Proprio mentre ti giri per andartene, tre figure grottesche si lanciano contro di te, mordendo, scalciando e graffiando furiosamente.

Così imparerai a voltare le spalle al nemico! Ogni sagoma ha 20 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3,* CORAGGIO *3,* FORZA *3,* ABILITÀ *3,* PSICO *0. Attaccheranno una alla volta. Se riescono ad ucciderti, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi, vai all'***Act 249**.

248

L'edificio squadrato - Loc 26

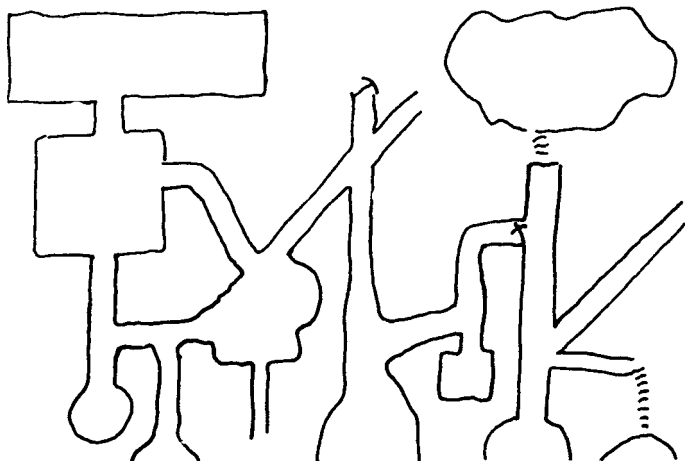
Lasci perdere ogni cautela e apri la botola. Una sagoma bianca guizza nel buio di sotto. Provi a dare un'occhiata. Non ci sono gradini, anche se sembra ci debbano esser stati, ma poco più sotto di te c'è un corridoio scavato nella roccia.
La figura bianca è scomparsa, lasciandoti solo l'impressione di aver visto una creatura dagli occhi rossi, vagamente rassomigliante ad uno scimmione, dai movimenti molto veloci. Ma dal momento che non riesci a vedere tanto in là nel corridoio, non puoi dire con certezza se la creatura se ne sia andata o se si nasconda nell'oscurità.

*Ovviamente c'è un modo per scoprirlo: calarti nella botola e andare incontro alla sorte. Se vuoi farlo, vai all'***Act 254**. *Ma puoi ancora chiudere la botola e scegliere un'altra destinazione sulla mappa dell'***Act 214**.

249

Nella lunga galleria - Loc non segnato

Quando anche l'ultima delle tre sagome è morta, un lugubre lamento esce dalle formazioni rocciose della galleria. Un brivido di terrore ti corre lungo la schiena e il bullone che ti trapassa il collo vibra in maniera allarmante. Non è proprio un posto accogliente questo.

Ma la situazione non è del tutto negativa: due delle tre bizzarre figure che hai fatto fuori hanno lasciato cadere, nella colluttazione, una fiala di filtro salutare, ciascuna contenente un numero di dosi pari al lancio di un dado. Ogni dose è in grado di restituirti un numero di PUNTI DI VITA *pari a un lancio di due dadi. E c'è di più: la terza sagoma custodiva una pergamena sulla quale è tracciata a grandi linee una mappa. Purtroppo non riesci a capire con precisione di quali luoghi si tratti. Ora puoi raccogliere il tuo bottino ed andare all'***Act 237**.

250

La torre a croce - Loc 24

Entri nella torre, ti giri, e cerchi di uscire prontamente. Ma non abbastanza.
Nel momento in cui sei entrato hai capito che questo è il covo di un branco di lupi mannari, esseri semiumani coperti di pelo, dai potenti canini e dagli artigli retrattili. Ce ne sono tre, accovacciati attorno ad un cofanetto di cristallo che contiene una chiave di metallo nero.

*Solo se strisci ai loro piedi, i licantropi ti permetteranno di uscire e scegliere un'altra destinazione all'***Act 214**.
Ma se sei ansioso di mettere le mani su quella chiave nera, dovrai combattere. Ogni lupo mannaro ha 15 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *4,* CORAGGIO *3,* FORZA *4,* ABILITÀ *2,* PSICO *0, ma come ogni lupo mannaro che si rispetti è in grado di scannarti (uccidendoti all'istante) con un lancio di 12 punti. Se le tre creature ti uccidono, vai all'***Act 14**. *Se sopravvivi puoi prendere la chiave e il cofanetto e andare a consultare ancora la tua mappa all'***Act 214**.

251

Passaggio sotterraneo - Loc non segnato

Il passaggio si restringe sempre di più e presto comincia a scendere ripido. Man mano che l'umidità cresce il cammino si fa sempre più difficoltoso; ben presto ti ritrovi a guadare delle piccole pozzanghere poco profonde, e continui a scivolare sul terreno li-

maccioso. L'aria è carica di un forte odore di sale. In lontananza si sente un rumore sordo, come un tuono ripetuto, e il terreno vibra sotto i tuoi piedi. Per un po' continui ad andare avanti, poi il tuo istinto di sopravvivenza ti suggerisce di scappare. Ti giri e cominci a correre disperatamente verso l'uscita. Ma sei travolto dall'ondata di un maremoto.

*Quando riemergi ti ritrovi all'***Act 13**.

252

I Templi Sacri - Loc 27

Ti fai più vicino, e da dove sei ora capisci di aver sbagliato a credere che l'accesso ai templi sia una cosa da niente. È vero che le porte originarie sono diroccate, ma un po' oltre sono state costruite delle nuove porte metalliche, ognuna con una grande serratura bene in vista.

*Non c'è niente che ti impedisca di tornare all'***Act 214** *e scegliere una nuova destinazione. Ma se possiedi la chiave del colore giusto e vuoi entrare in uno dei quattro templi, troverai il tempio verde all'***Act 256**, *il tempio blu all'***Act 258**, *quello viola all'***Act 260** *e quello nero all'***Act 262**.

253

Passaggio sotterraneo - Loc non segnato

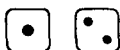
Il passaggio si restringe sempre di più e presto comincia a scendere ripidamente. Man mano che l'umidità cresce il cammino si fa sempre più difficoltoso. Ben presto ti trovi a guadare delle piccole poz-

zanghere poco profonde, e continui a scivolare sul terreno limaccioso. L'aria è carica di un forte odore di sale.
In lontananza si sente un rumore sordo, come un tuono ripetuto, e il terreno vibra sotto i tuoi piedi come se vi scorresse sotto una grande massa d'acqua. Ma tu procedi instancabile, fino a giungere ad un'apertura che dà su una caverna che si apre verso nord. L'apertura è in parte ostruita da un grosso masso, che ha lasciato libera una fessura larga a sufficienza perché tu possa sbirciare oltre, ma non per passarci.

Ma forse sei in grado di spostare quel masso. Lancia un dado e confronta il numero ottenuto con i tuoi punti di FORZA. *Se questi ultimi sono superiori, riesci a sollevare il masso e puoi procedere verso l'***Act 257***. Se la tua* FORZA *è inferiore, il macigno non si sposterà di un millimetro. In questo caso devi riprovare di nuovo, ma ogni tre tentativi falliti perdi 5* PUNTI DI VITA *per la stanchezza e per un attacco d'ernia.*

254

Passaggio sotterraneo - Loc non segnato

Ti lasci cadere di sotto e atterri come un gatto, pronto a rispondere ad un eventuale attacco. Non accade nulla.
Una volta che la vista si è abituata all'oscurità, riesci a distinguere uno stretto corridoio che va verso ovest. La bianca figura simile ad un scimmione, che hai visto poco fa, se la sta squagliando in quella direzione.

Facendo molta attenzione cominci a seguirla. Da quello che riesci a capire il corridoio continua verso ovest per alcune centinaia di metri prima di cominciare a salire gradatamente.
Mantieni una distanza di sicurezza dalla creatura che scorgi ogni tanto nell'oscurità.
Procedi senza la minima sensazione di paura fin quando, improvvisamente, due guardie chiuse nelle armature balzano da due nicchie nella parete e ti bloccano la strada. Le guardi sbigottito: sembra impossibile, ma con quelle spade in mano sembrano proprio due legionari dell'antica Roma.
Ma che siano antichi romani o meno, questi due parlano una lingua che tu riesci a capire, come noti quando uno dei due ti chiede:
«La parola d'ordine è maggiore di uno?»

E a questa domanda bisogna proprio che tu dia una risposta.
*Se pensi che la parola d'ordine possa essere maggiore di uno, vai all'***Act 264**. *Se pensi sia minore (anche se non so come possa esserlo, in realtà), vai all'***Act 270**. *Se non conosci la parola d'ordine e non vuoi rischiare di sbagliare, potrai tornare indietro lungo il passaggio e scegliere un'altra destinazione all'***Act 214**.

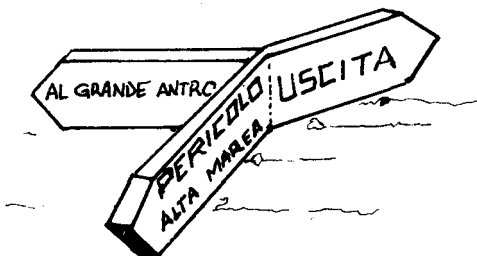
255

Passaggio sotterraneo - Loc non segnato

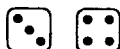
Appena premi l'ultimo tasto la porta si apre silenziosamente e una fine brezza di mare ti sfiora le narici.
Sembra che questo sia un passaggio scavato nella roccia, impressione rinforzata dalla rozza scritta su

una tabella di legno che trovi per terra, proprio vicino alla porta:

CAVE DEI CONTRABBANDIERI ⟶

La freccia è puntata in direzione del corridoio, ma siccome la tabella è stata evidentemente divelta e buttata a terra, l'indicazione è del tutto inaffidabile.
Entri, e la porta a combinazione si chiude silenziosamente alle tue spalle, precludendoti ogni possibilità di ritirata. Non ti resta altro che incamminarti lungo il passaggio che corre verso nord, per alcuni chilometri, prima di biforcarsi verso nord-ovest e nord-est.
All'incrocio c'è una tabella d'indicazione a tre bracci, uno dei quali segna un passaggio pericoloso.

Ma quale? La tabella è stata divelta dal suo palo di sostegno, come quella delle CAVE DEI CONTRABBANDIERI, così non c'è modo di capire in quale passaggio si nasconde il pericolo.

*Ora devi scegliere se andare verso nord-ovest all'***Act 251** *o a nord-est all'***Act 253**.

256

Nel Tempio Verde - Loc 30

Ciò che vedi ti affascina, e ti avvicini alla fiamma che sembra muoversi in risposta ai tuoi passi. La danza delle fiamme sembra dar vita e movimento ai corpi di pietra dei dragoni. Ma la tua attenzione è focalizzata altrove: infatti la luce di quel fuoco illumina, al centro del cerchio dei draghi, il più grande smeraldo che tu abbia mai visto; una pietra grossa come un uovo di struzzo, così sapientemente tagliata che le sue sfaccettature riflettono una luce intensa quasi come quella del fuoco.
Ti fai più vicino, ma quello che prima sembrava un gioco di luce, si fa realtà: i dragoni si muovono e ti attaccano.

Non tutti, ringraziando il cielo. Lancia un dado per determinare quanti di quei grossi rettili hanno preso vita. Ognuno di essi ha 15 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *5,* CORAGGIO *5,* FORZA *5,* ABILITÀ *3,* PSICO *0. Se per caso sei accompagnato da un Wozrekk, questa utile creatura ne farà fuori la metà (sempre che ce ne sia più di uno, e arrotondando il numero per difetto se hai a che fare con un numero dispari di dragoni). Se le bestie ti uccidono, vai all'***Act 14***. Se sopravvivi, le radiazioni delle fiamme danzanti ti ridaranno tutti i tuoi* PUNTI DI VITA *e potrai portare lo smeraldo all'***Act 214***, dove sceglierai un'altra destinazione sulla mappa della città.*

257

Il grande antro - Loc non segnato

Appena entri capisci al volo che questa camera è sta-

ta usata come magazzino. Alcune dozzine di barili, e molte altre botti più piccole, sono accatastate ordinatamente contro le pareti.
Dal momento che sembra non esserci altra uscita che quella da cui sei entrato, ne approfitti per dare una rapida occhiata in giro prima di tornare indietro.
Ben presto scopri che i barili contengono liquidi diversi: alcuni sono pieni d'acqua, altri di rum (e della qualità più scadente), altri di zucchero, di cacao in polvere. In particolare tre di essi contengono uno strano liquido verde che all'assaggio risulta essere succo di *lime*.
Le botticelle invece sono molto più piccole: riesci addirittura a sollevare la più grande con una mano sola. La prima che esamini contiene senza dubbio del sale. Tutte le altre sono piene di una polvere scura che non riesci ad identificare.

*Se vuoi rischiare di assaggiarla, vai all'***Act 269**. *Se vuoi accendere una lampada o una torcia per esaminarla meglio vai all'***Act 259**. *Se vuoi smetterla di sprecare il tuo tempo e preferisci andartene, vai all'***Act 261**.

258

Nel Tempio Blu - Loc 31

Appena fai un passo il delfino urla: «Fermo!»
Gli ubbidisci, più per la sorpresa che per altro. Il delfino non ha preso vita, né si è mosso: è rimasto una statua di pietra. Ma la voce è venuta proprio dalla sua bocca.

Mentre ripensi a questa stranezza, noti un leggero movimento della pietra sotto i tuoi piedi: fai un passo indietro e ti accorgi che c'è un masso che traballa. Lo muovi ancora ed ecco di nuovo la voce: «Fermo!»
Ci vuole poco per capire che la pietra traballante e la voce del delfino hanno a che fare l'una con l'altra. Quando hai appoggiato il piede sulla pietra, hai fatto partire la voce. Pensando a questo fai un altro passo in avanti. Di nuovo la voce:
«Se continui ad avvicinarti ti metterai nei guai, a meno che tu non risolva il mistico indovinello iscritto sul mio piedistallo».
Dai un'occhiata al piedistallo della statua: non c'è nessuna iscrizione, ma una placca di metallo contorta, come se fosse stata strappata da qualche parte, giace a terra, proprio là sotto. Riesci solo a distinguere queste parole:
Nel Tempio del Delfino, i fedeli avvolti in grigi mantelli sono votati a dire sempre la verità, mentre quelli avvolti in mantelli rossi devono sempre mentire. Se incontri un uomo senza mantello che ti dice che ha sentito un membro della congregazione ammettere di essere un bugiardo, puoi dire di che colore aveva il mantello?
Un interessante quesito di logica deduttiva, ma non è cosa che ti riguardi . . . almeno così ti sembra finché non fai qualche altro passo avanti:
«Ora rispondi, oppure vattene, altrimenti morirai!»

*Che bel guaio, se il delfino dice la verità. Puoi uscire dal tempio e tornare alla mappa dell'***Act 214** *e scegliere un'altra destinazione. Ma se vuoi rispondere "grigio", vai all'***Act 266***, "rosso" all'***Act 272***. Puoi anche rifiutarti di rispondere e continuare ad avanzare, nel qual caso vai all'***Act 274**.

259

Nel grande antro - Loc non segnato

Boom!

*Con la faccia annerita e i vestiti a brandelli ti ritrovi stupefatto all'***Act 13**.

260

Nel Tempio Viola - Loc 29

Ti avvicini, e noti che sul ramo dove l'aquila è appollaiata c'è un nido. E dentro di esso riesci a scorgere un enorme uovo d'oro, tempestato di pietre preziose.
Ti fermi, accecato dal bagliore di quell'oggetto. Non hai mai visto niente di più bello e di più prezioso. E sai bene che sarebbe un gioco da ragazzi arrampicarti sui rami di pietra e mettere le mani su quell'uovo.
Ma quando ti avvicini, pronto a salire, l'aquila di pietra dispiega le sue ali!
Ti fermi, incapace di credere ai tuoi occhi. Come ha fatto quella creatura a prender vita?
Infatti non è viva. Una volta calmato un po' il batticuore, ti accorgi che l'uccello di pietra è un ingegnoso congegno meccanico inventato senza dubbio per impressionare i fedeli.
Ti avvicini ancora un po', più calmo, e subito capisci che il meccanismo è azionato dalla pressione del tuo peso su particolari pietre del pavimento.
Sbalordito per l'abilità degli antichi ingegneri che hanno inventato e costruito un meccanismo del genere, capace di funzionare per secoli, spicchi un salto e afferri il ramo per tirarti su.
Ma l'aquila parte all'attacco!

Potrebbe essere una brutta faccenda, caro barone. Non puoi certo combattere contro un'aquila meccanica come faresti con un orso polare. Infatti riuscirai a bloccare completamente il meccanismo solo con un lancio di 12 punti: in questo modo l'aquila si fermerà. Ma finché ciò non succede ogni colpo che l'uccello riuscirà ad infliggerti ti costerà 7 PUNTI DI VITA, *a prescindere da quello che diranno i dadi. Se muori, vai all'***Act 14**. *Se sopravvivi puoi portare l'uovo d'oro all'***Act 214** *e scegliere un'altra destinazione sulla mappa della città.*

261

Nel grande antro - Loc non segnato

Continui ad esaminare i barili ma non scopri nulla di interessante, tranne il fatto che dietro ad alcuni di essi si nascondono delle uscite. Due celano una porta sulla parete a nord, e uno sta proprio davanti all'ingresso di un cunicolo.
Nessuna delle due uscite è particolarmente invitante. Sulla porta a nord c'è una placca di metallo arrugginito su cui un grande teschio rosso avvisa:

Il cunicolo, d'altra parte, è così stretto che dovresti strisciare carponi per entrarci, ed è così buio che non riesci a vedere un bel niente.

*Puoi tornare da dove sei venuto e prendere il passaggio a nord-ovest all'***Act 251**. *Ma se vuoi fare l'eroe, puoi uscire dalla porta all'***Act 263** *o dal cunicolo all'***Act 265**.

262

Alla porta del Tempio Nero - Loc la piazza

Con gran destrezza infili la chiave nera nella serratura, ma la porta non si apre! Eppure la chiave gira perfettamente. In uno scatto d'impazienza sferri un violento calcio e per poco non ti rompi il piede. Ma la porta resta chiusa.

*È un bel problema: non ci puoi fare nulla. Se vuoi dare un'occhiata agli altri Templi, vai all'***Act 252**, *altrimenti torna all'***Act 214** *e scegli un'altra destinazione.*

263

Il pollaio - Loc non segnato

Apri la porta e ti tiri indietro in previsione di qualche temibile attacco, ma non succede nulla. Dalla stanza cosparsa di paglia senti un forte schiamazzo. Facendo molta attenzione dai un'occhiata. La porta chiudeva un piccolissimo pollaio nel quale tre galline si stanno .azzuffando. Potrebbe anche essere una deliziosa scenetta di campagna, se non fosse per il fatto che il pollaio si trova nel sottosuolo e che le

galline sono guardate a vista da una delle più terrificanti creature che tu abbia mai visto.
Sul momento sembra un incrocio tra un gorilla e un rospo, con artigli affilati, enormi fauci e una lunga coda pelosa. Sembra proprio il genere di creatura che si mangia un elefante per colazione e fa fuori un branco di leoni come dessert. Le galline non sembrano temere la sua presenza: una di esse sta beccando il suo piede, in questo momento.
Incoraggiato dalla tranquillità delle galline chiedi: «Chi sei?» La voce ti esce mozzata e stridente, ma la creatura sembra aver capito ugualmente.
«Sono il mostro di Frankenstein» ti risponde.
«No che non lo sei» ribatti seccamente, mentre il tuo nervosismo iniziale si trasforma in rabbia. «Io» e così dicendo ti batti orgogliosamente il petto, «io sono il mostro di Frankenstein!»
«Io sono il mostro di Frankenstein Mark I» ribatte per nulla turbata la creatura, «e tu sei Mark VII da quel che vedo. Suppongo che stai cercando di sfuggirgli prima che riesca ad ucciderti».
«Come lo sai?»
«Lui se la prende sempre con i suoi mostri. Chi credi che mi abbia messo a guardia di queste stupide galline?»
«Così sei suo prigioniero! Mi aiuterai se ti libererò?»
«Dipende» risponde il mostro Mark (o Mark I per essere precisi).
«Da che cosa?» chiedi meravigliato.
«Da quanto intelligente dimostrerai di essere. Io non do mica retta al primo che entra da quella porta!»
«Io sono molto intelligente» rispondi in fretta.
«Staremo a vedere» dice Mark I, un po' cinicamente. «Rispondi a questa domanda: quante uova depongono queste tre galline in otto giorni?».
«Non posso risponderti!» urli risentito. «Non mi hai dato informazioni sufficienti per venirne fuori!»

«Va bene» grugnisce Mark I, digrignando i denti in maniera alquanto allarmante, «ti darò un indizio: una gallina e mezza depone un uovo e mezzo in un giorno e mezzo. E allora? Quante uova depongono queste stupide in otto giorni?»

*Hai poca scelta: puoi ovviamente sbattere la porta in faccia a questo arrogante e tornare all'***Act 261***, dove sceglierai un'altra destinazione. Oppure puoi chiedere a questo tuo fratello di sangue cosa vuole ottenere con questo stupido indovinello, cosa che puoi fare all'***Act 271***. O ancora puoi semplicemente rispondere alla domanda correttamente, aggiungere alla risposta uno, un paio di centinaia e ancora mezzo centinaio e andare quindi all'***Act** *corrispondente.*

264

Passaggio sotterraneo - Loc non segnato

Le guardie si danno un'occhiata, poi guardano te. Entrambe scuotono il capo e si avvicinano, con una luce negli occhi che non promette nulla di buono.
«Volevo dire no» ritratti velocemente, «no, non è maggiore di uno. Ovviamente no. Come potrebbe esserlo. È minore di uno, sicuro. Volevo dire questo. Lo sapevo bene. Perché mi guardate in questo modo?»
Ma sai che tutto questo blaterare non servirà a molto. Le guardie hanno sfoderato le spade e si avvicinano a grandi passi. Fra un attimo dovrai combattere per aver salva la vita.

Ogni guardia ha 50 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *4,* CORAG-

GIO *3*, FORZA *5*, ABILITÀ *5*, *e* PSICO *0*. *Con le loro spade ti infliggeranno una perdita di 3 punti superiore al solito e ti uccideranno sul colpo con un lancio di 12 punti. Se ti uccidono, vai all'***Act 14**. *Nell'improbabile ipotesi che tu riesca a sopravvivere, vai all'***Act 268**.

265
Nel cunicolo - Loc non segnato

Benché molto nervoso, e consapevole di essere esposto al pericolo, ti metti carponi ed entri nel cunicolo. È molto buio là dentro e la situazione peggiora man mano che prosegui, poiché lo stretto tunnel è pieno di curve. Ad un certo punto ti penti di essere entrato, ma è impossibile girarsi e molto difficile procedere all'indietro. Poi, d'improvviso, il cunicolo svolta ad angolo retto verso destra. Cerchi di girare anche tu, ma rimani incastrato.

Che bel modo di finire un'avventura: morire di fame incastrato in un cunicolo. Ma forse non è ancora detta l'ultima parola. Se per caso c'è con te il mostro Mark I (nella retroguardia, per intenderci), lui sarà abbastanza forte da spingerti e farti muovere come un tappo di sughero che esce dal collo della bottiglia. Ma se con te non c'è nessuno dovrai essere abbastanza forte da cavartela da solo. Lancia un dado e confronta il numero ottenuto con i tuoi punti di FORZA. *Se quest'ultima è superiore, riesci a spingerti fino all'***Act 273**. *In caso contrario dovrai almeno essere abbastanza abile. Lancia un altro dado e confronta il numero ottenuto con i tuoi punti di* ABILITÀ. *Se quest'ultima è maggiore, vai all'***Act 273**. *Altri-*

*menti dovrai affidarti alla fortuna. Lancia due dadi questa volta. Se ottieni 7 o più punti, potrai andare all'***Act 273***, altrimenti finirai all'***Act 13**.

266

Nel Tempio Blu - Loc 31

Ti schiarisci la gola, che improvvisamente si è asciugata. In realtà ti sembra abbastanza stupido rispondere ad una domanda del genere; non sei mica un ignorante superstizioso convinto di essere di fronte ad un onnipotente dio-delfino! Sei un intelligente scienziato che si sta divertendo a giocare con un automa. Ma ciò nonostante la tua voce esce soffocata nel pronunciare la risposta.
Ma subito la pietra sotto i tuoi piedi sprofonda, facendoti precipitare in una profonda pozza d'acqua piena di pericolosissimi e rarissimi piranha artici. Mentre cadi senti una voce che urla:

«Sbagliato!»

*Dal momento che non vuoi neanche sapere cosa succederà di te, una volta immerso tra i piranha, vai direttamente all'***Act 14**.

267

Nel pollaio - Loc non segnato

«Perbacco!» esclama con ammirazione Mark I. «Come hai fatto ad indovinare?»
«Semplice» rispondi pieno d'orgoglio, «se una gallina depone un uovo in un giorno e mezzo, tre galline deporranno tre uova in un giorno e mezzo. Il che si-

gnifica che depongono due uova al giorno, quindi sedici uova in otto giorni».
«Bravo!» si complimenta Mark I. «Il barone ti deve aver dato un buon cervello. A me ne ha trapiantato uno da un coleottero. Ma sono abbastanza intelligente da riconoscere un buon alleato, se mi si presenta l'occasione. Verrò con te e ti aiuterò per quanto mi sia possibile».

In effetti è un'offerta vantaggiosa. Il mostro Mark I, nonostante il suo cervello ristretto, ha 50 PUNTI DI VITA, *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3,* CORAGGIO *5,* FORZA *6,* ABILITÀ *3 e* PSICO *0. È determinato a combattere al tuo fianco fino alla morte e ti potrà essere d'aiuto in particolari circostanze nei tuoi prossimi spostamenti. Dal momento che non c'è altra uscita dal pollaio, puoi tentare di passare per il cunicolo all'***Act 265** *o tornare all'incrocio e prendere il passaggio di nord-ovest all'***Act 251**.

268

Passaggio sotterraneo - Loc non segnato

Un po' malconcio, ma vivo, scavalchi i cadaveri delle guardie e ti impossessi di una delle spade (che aumenterà di 3 punti la perdita che riuscirai ad infliggere al nemico in ogni combattimento che intraprenderai d'ora in poi).
Il passaggio continua per alcune centinaia di metri prima di terminare davanti a una porta nera, che risulta essere chiusa a chiave.

*Se per caso hai con te una chiave nera, potrai aprire la porta e andare all'***Act 276**. *Senza la*

*chiave la tua unica possibilità è tornare indietro e scegliere un'altra destinazione all'***Act 214**.

269

Nel grande antro - Loc non segnato

Boom!
La polvere scura ha un sapore disgustoso e quel poco che hai assaggiato ti esplode addosso.
Fai un balzo all'indietro, sbalordito. Senza dubbio si tratta di polvere da sparo! E ce n'è a sufficienza per mandare tutto all'aria!
Senza pensarci su ne prendi un barilotto: ti sarà di certo utile nello scontro finale contro il barone Frankenstein.

*E dopo esserti armato di quella polvere letale, puoi continuare la tua esplorazione all'***Act 261**.

270

Il passaggio sotterraneo - Loc non segnato

Le due guardie ti salutano seccamente e si ritirano nelle loro nicchie, lasciandoti libero di proseguire.
Il passaggio continua ancora per qualche centinaio di metri prima di terminare davanti ad una porta nera, che risulta essere chiusa a chiave.

*Se possiedi una chiave nera puoi aprire la porta e andare all'***Act 276**. *Senza tale chiave la tua unica possibilità è tornare indietro fino all'***Act 214**, *dove potrai scegliere un'altra destinazione.*

271

Il pollaio - Loc non segnato

Con tono non proprio calmo ed educato gli urli: «Sai cosa me ne faccio dei tuoi indovinelli? Se pensi che abbia tempo da perdere con uno stupido come te, ti sbagli di grosso!»
Ma non hai ancora finito di parlare che quello ti salta addosso.

Mark I ha 50 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3,* CORAGGIO *5,* FORZA *6,* ABILITÀ *3 e* PSICO *0. Non ama essere insultato, e il prezzo che devi pagare per avergli dato dello stupido è combatterlo fino alla morte. Se ti sconfigge, vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi puoi tentare di passare nel cunicolo all'***Act 265** *o tornare all'incrocio da dove prenderai il passaggio di nord-ovest all'***Act 251**.

272

Nel Tempio Blu - Loc 31

Nervosamente pronunci la tua risposta, chiedendoti come mai questa situazione è così tesa.
Per qualche istante non succede nulla, poi, con un debole rumore metallico, la bocca del delfino di pietra comincia a muoversi e ne esce un enorme zaffiro di incomparabile bellezza e splendore.
Lo osservi per qualche istante, ammutolito, poi senza pensarci su lo afferri.
La tua è stata una mossa azzardata in un posto poco ospitale, ma non succede nulla. Non cadi in nessuna trappola, non c'è nessuna guardia e l'enorme zaffiro è ormai tuo!

*Non contento perquisisci ogni angolo del tempio, ma non trovi nulla di interessante. Ora puoi solo tornare all'***Act 214** *e scegliere sulla mappa della città un'altra destinazione.*

273

La laguna artica - Loc non segnato

Luce!
Stenti a crederci!
Sgattaiolando il più velocemente possibile sei giunto alla fine del cunicolo e ora sei sul bordo di un ripido dirupo che guarda su una specie di laguna, stranamente libera dai ghiacci. Ancorato al largo c'è un veliero con le vele ammainate. Anche da così lontano, con la tua acutissima vista, riesci a distinguere il nome dipinto sulla fiancata: *Il cacciatore di mostri.*
Ovviamente si tratta della nave del barone Frankenstein, con la quale è giunto in queste desolate distese di ghiaccio per stanarti.
Nella tua mente si forma, lucidissimo, un piano. Se distruggi la nave (che oltre tutto sembra deserta, così non ti dovrai dannare a far fuori tutto l'equipaggio) la carriera del barone sarà finita e tu sarai libero di vivere in pace il resto dei tuoi giorni, come ogni mostro che si rispetti.
Dal margine del dirupo un sentiero scende fino alla costa, dove è ormeggiata una piccola scialuppa incustodita con la quale potrai facilmente raggiungere il veliero: ma come fare ad affondarlo?
C'è un solo modo per farlo: con una carica di polvere da sparo.

*Se ne hai, scendi lungo il sentiero, prendi la scialuppa e vai all'***Act 275**. *Altrimenti puoi solo tor-*

*nare indietro lungo il cunicolo e cercare della polvere da sparo all'***Act 257**.

274

Nel Tempio Blu - Loc 31

La pietra sotto i tuoi piedi si sposta, facendoti precipitare in una profonda pozza d'acqua piena di pericolosissimi e rarissimi piranha artici. Mentre cadi senti una voce che urla:

«Babbeo!»

*Dal momento che non vuoi neanche sapere cosa succederà di te una volta immerso tra i piranha, vai direttamente all'***Act 14**.

275

Presso la nave di Frankenstein - Loc laguna segreta

La fortuna continua ad esserti amica, visto che appena giunto sottobordo trovi una scala di corda che arriva fino al pelo dell'acqua. Tenendo con cura il barilotto sotto il braccio, ti arrampichi e sali a bordo. E a questo punto la fortuna ti abbandona: la nave non è per nulla deserta. A pochi metri da te c'è il barone Frankenstein in persona, che ti fissa con uno sguardo per niente amichevole.

Si sa che i matti hanno la forza di dieci uomini, e questo è proprio il suo caso. Oltre a ciò possiede anche un fucile a canne mozze. Le caratteristiche del barone sono: VELOCITÀ *3,* CORAGGIO *5,* FORZA *12,* ABILITÀ *3,* PSICO *0. Ha ben 75*

PUNTI DI VITA. *Se farà un lancio di 9 punti ti ucciderà sul colpo con il fucile. Se il barone ti uccide - sappi che cercherà di farlo senz'altro - vai all'***Act 13**. *Se sopravvivi puoi cercare di far saltare in aria la nave all'***Act 277**.

276
Nel Tempio Nero - Loc 32

La statua dello gnomo è l'ultima cosa di cui ti preoccupi in questo momento. La bianca creatura simile ad uno scimmione, che hai visto poco fa, è riapparsa con un'altra dozzina di creature simili a lei, magre, spelacchiate, disgustose, con dei tremendi occhi rosa. Stanno schierate di fronte a te con le mani tese come dei mendicanti.
«Cosa volete?» chiedi cautamente, sapendo di non poter vincere un combattimento contro tanti nemici.
Le bianche creature non parlano e non si muovono. Ma da qualche parte in lontananza risuona forte una voce:
«Vogliono dei doni. Sono creature immortali e non permettono a nessuno di entrare nel tempio senza ricevere dei doni».
Ti guardi attorno e cerchi di capire da dove proviene la voce, ma non vedi nulla fino a quando abbassi lo sguardo e scorgi un nanerottolo che potrebbe essere stato il modello per quella statua.
«Chi sei?» gli chiedi.
«Il Guardiano» ti risponde con la sua voce squillante, «tutto ciò che vedi sono i resti della mia civiltà, tranne questi qua». E così dicendo indica con la testa le bianche creature.
«Ma che genere di regali vogliono?»
«Devi consegnare nelle loro mani un uovo d'oro, un

grande zaffiro e un enorme smeraldo» ti risponde il Guardiano.
«Altrimenti?»
«Altrimenti ti uccideranno se tenterai di passare. Io non posso farci niente, è nella loro natura. Hanno ucciso anche l'ultimo straniero che è passato di qua, ed era molto più grosso e orrendo di te».
Più grosso e orrendo?
«Aveva per caso un perno nel collo?» chiedi concitato.
«Ora che me lo dici, mi sembra proprio di sì. Sono quasi sicuro. Ma posso controllare: il cadavere l'ho messo al fresco qua dietro».
È il tuo mostro! Senza ombra di dubbio. Queste orribili creature lo hanno fatto fuori e il suo corpo è ancora disponibile: potrai farlo a pezzi e costruirne un altro con un cervello più pacifico e *ricominciare i tuoi esperimenti*! Che colpo di fortuna!
«Posso avere il cadavere?» chiedi ansiosamente, ignorando le mani tese delle creature.
«Voglio prima combattere con te!» risponde lo gnomo. «Mi annoio molto, in compagnia di questi esseri muti!»
«Affare fatto» rispondi.

*Ma prima ancora dovrai vedertela con quelle creature immortali. Se possiedi un uovo d'oro, uno zaffiro e uno smeraldo, puoi andare all'***Act 278***. Altrimenti devi tornare indietro all'***Act 214** *e cercare da qualche parte questi preziosissimi doni.*

277

Sulla nave di Frankenstein - Loc laguna segreta

Con un senso di liberazione butti a mare il corpo

dello scienziato pazzo, quindi piazzi la carica di polvere da sparo proprio al centro della nave. Usando uno dei vecchi calzini del barone tracci una striscia di polvere allontanandoti quel che basta per metterti in salvo. Ti guardi attorno per assicurarti che non ci sia nessuno a bordo, quindi accendi la miccia.
Brucia molto più rapidamente di come ti eri immaginato, e solleva una nuvola di fumo puzzolente. Per qualche istante continui a guardare, poi scappi verso la scialuppa in preda al panico. Ti allontani, ma continui a sentire il rumore della miccia che brucia.
Riuscirai a metterti in salvo? Sei un mostro di robusta costituzione e i tuoi muscoli si sono esercitati per benino durante il corso dell'avventura. I remi girano come le pale di un mulino durante un uragano, e la scialuppa solca le acque della laguna ad una velocità impressionante. Tocchi la riva con tanta violenza che nel fondo della barca si apre una grossa falla; vieni sbalzato sulla sabbia, ti rialzi e corri a ripararti dietro una grossa roccia.
Appena in tempo!
Un lampo di luce annuncia l'esplosione; poi lo scoppio fortissimo, seguito a breve distanza da un secondo boato: anche la dinamite che si trovava a bordo si è incendiata e ha mandato all'aria con violenza inaudita l'intero vascello. Nell'acqua si forma un'ondata gigantesca che percorre tutta la larghezza della laguna e si infrange con forza sulla spiaggia, bagnandoti da capo a piedi.
Ma un po' d'acqua è nulla in confronto all'entusiasmo che provi nel guardare lo specchio di mare completamente deserto: ce l'hai fatta! Uno a zero per il mostro! Hai liberato la terra (e i mari) dal più pazzo degli scienziati! Hai distrutto la sua nave ed ora sei libero di metter su casa dove vuoi, senza timore di essere perseguitato.

Act 278

Con un allegro tintinnio di bulloni te ne vai verso un futuro infinitamente più tranquillo.

Ora che hai terminato questa avventura, perché non torni indietro e ricominci daccapo nei panni del barone Frankenstein?

278
Nel Tempio Nero - Loc 32

I bianchi esseri immortali si scansano e ti lasciano intravedere, dietro al nano, il cadavere del tuo mostro perfettamente conservato in un blocco di ghiaccio.
Il tuo cuore si stringe per un attimo, perché la creatura, anche se diabolica, pericolosissima e orribile, era pur sempre il tuo orgoglio e la tua segreta gioia. Se riuscirai ad uscire vivo da quest'ultimo scontro, lo riporterai alla civiltà e gli darai un nuovo cervello e un nuovo volto per renderlo più attraente. Un paio di mesi di lavoro, qualche singolo pezzo rubato al cimitero e avrai il mostro più bello e più educato che il mondo abbia conosciuto.
Ma veniamo al piccolo mostro che si sta avventando su di te . . .

Il Guardiano non è così pericoloso come può sembrare a prima vista. Ha solo 20 PUNTI DI VITA *e le seguenti caratteristiche:* VELOCITÀ *3,* CORAGGIO *3,* FORZA *3,* ABILITÀ *3 e* PSICO *0. Ma lancia un dado prima di cominciare a combattere: questo sarà il numero di volte che tornerà in vita dopo che l'avrai ucciso! Se il Guardiano sfrutta questo trucchetto abbastanza a lun-*

*go da ucciderti, vai all'***Act 14**. *Se lo uccidi tu vai all'***Act 279**.

279

Nel Tempio Nero - Loc 32

Scavalchi il cadavere del nano, che finalmente l'ha finita con le sue resurrezioni a sorpresa, e ti avvicini spavaldo al blocco di ghiaccio dove è custodito l'incredibile mostro che hai creato.
Guardi con affetto l'orribile volto della tua creatura e già immagini il suo nuovo aspetto, che potrebbe assicurargli una carriera in campo cinematografico, possibilmente nella parte di Dracula o di qualcuno del genere.
Ti senti molto orgoglioso di te stesso. Hai superato ogni ostacolo, inseguendo questo figlio-prodigio fino ai confini del mondo e anche più in là. Ora non ti resta che riportarlo a casa. E ricostruirlo più grande, più educato (e speriamo anche più ubbidiente) di quanto sia stato fin ora.

Ora che hai portato a termine questa avventura, perché non torni indietro e ricominci daccapo nei panni del mostro?

Registro di Frankenstein

PUNTI DI VITA
Iniziali: 100
Attuali:

CARATTERISTICHE

Frankenstein

VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO

EQUIPAGGIAMENTO
Filtri salutari:

Combattimenti di Frankenstein

<table>
<tr><td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td><td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td><td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td></tr>
<tr><td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td><td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td><td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td></tr>
<tr><td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td><td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td><td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td></tr>
<tr><td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td><td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td><td>Nemico
Act
Punti di Vita
Caratteristiche
VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO
Risultato</td></tr>
</table>

Registro del Mostro

PUNTI DI VITA
Iniziali: 100
Attuali:

CARATTERISTICHE

Il Mostro

VELOCITÀ
CORAGGIO
FORZA
ABILITÀ
PSICO

EQUIPAGGIAMENTO
Filtri salutari:

Percorso del Mostro

ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT
ACT	ACT	ACT	ACT	ACT

Combattimenti del Mostro

Nemico **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**
Nemico **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**
Nemico **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**
Nemico **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**	**Nemico** **Act** Punti di Vita **Caratteristiche** VELOCITÀ CORAGGIO FORZA ABILITÀ PSICO **Risultato**

RIEPILOGO DELLE REGOLE

1. Inizi con 100 PUNTI DI VITA e non puoi mai superare questo numero. Quando questi punti sono ridotti a zero, sei morto.
2. Lancia un dado per determinare le tue caratteristiche e segnale sul Registro.

Combattimento

3. Lancia un dado per te e uno per il tuo avversario, per determinare chi dei due attacca per primo. Aggiungi ad ogni punteggio i rispettivi punti di VELOCITÀ e CORAGGIO: chi avrà il punteggio più alto attaccherà per primo.
4. Per colpire lancia due dadi: dovrai ottenere un punteggio di almeno 6. (Devi fare lo stesso anche per il tuo avversario.)
5. Aggiungi i tuoi punti di FORZA e ABILITÀ al punteggio dei dadi per calcolare il danno inflitto. Sottrai poi il risultato dai suoi PUNTI DI VITA. Calcola la tua perdita nello stesso modo.

Fuga

6. Se decidi di fuggire, lancia due dadi e confronta il risultato con questa tabella:
   Da 9 a 12 puoi prendere una qualsiasi delle uscite che ti sono suggerite.
   Da 5 a 8 puoi solo tornare al paragrafo precedente. Il tuo avversario potrà attaccarti ed infliggerti una perdita doppia di quella indicata dai dadi.
   Da 2 a 4 non puoi fuggire. Subisci una perdita doppia di quella indicata dai dadi nel primo scontro.
7. Puoi cercare di scappare solo prima dell'inizio del combattimento.

Guarigione

8. Durante l'avventura *acquisti* 3 PUNTI DI VITA ad ogni paragrafo.
9. Inoltre, puoi fare uso della medicina o della Guarigione Naturale; lancia due dadi: se ottieni almeno 6 punti li puoi aggiungere ai tuoi PUNTI DI VITA. Se ne ottieni meno di 6, dovrai sottrarli dai tuoi PUNTI DI VITA.

Psico

10. Quando hai esaurito tutti i punti PSICO puoi usare lo stesso le tue capacità, al prezzo di 20 PUNTI DI VITA per volta.

N.B. Ricordati di prendere nota sempre di dove ti trovi.

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

Un mondo di avventure dove
il protagonista sei tu | **librogame®**

Un gioco raffinato e affascinante, dove un Narratore guida alcuni Personaggi nei territori del mitico continente di Atlantide. Comprende una

**INTRODUZIONE
ALL'AVVENTURA FANTASTICA**
in due volumi:

L'AVVENTURA — A

LE REGOLE — B

e una serie di volumi singoli:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE' — 1

Un gruppetto di avventurieri deve fuggire da un sistema di grotte sotterranee prima che sia troppo tardi . . .

LA FORESTA SENZA RITORNO — 2

I messi reali che dovevano riportare la preziosa pergamena non sono tornati . . . cosa sarà successo al castello di Andergast?

I SETTE CALICI FATATI — 3

Sette magiche coppe che consentirebbero di ricostruire la Spada delle Sette Virtù . . .

LA FIGLIA DEL CALIFFO — 4

Un'avventura **Da solo** in un fiabesco palazzo d'oriente.

lupo solitario

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE 1

Una lotta contro il tempo, una fuga disperata nella foresta per avvertire il re del pericolo che si avvicina.

TRAVERSATA INFERNALE 2

Un viaggio lungo e pericoloso per recuperare la Spada del Sole, l'unica arma in grado di sconfiggere il Male . . .

NEGLI ABISSI DI KALTENLAND 3

In caccia di Vonatar, il mago traditore fuggito tra i ghiacci delle terre del nord!

L'ALTARE DEL SACRIFICIO 4

Inquietanti notizie provengono dalle province meridionali: dov'è scomparsa la carovana dell'oro?

OMBRE SULLA SABBIA 5

Una tranquilla missione di pace si rivela ben presto una trappola mortale . . .

NEL REGNO DEL TERRORE 6

Il giovane Lupo Solitario deve raggiungere il gradino più alto della sapienza Ramastan!

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO 1

Sulle tracce del «popolo perduto», che conserva un misterioso segreto di vitale importanza . . .

LA CITTÀ PROIBITA 2

Superando mille insidie e agguati il giovane mago giunge alla soglia di una nuova dimensione . . .

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1

Spinto dal volere degli dei il fratello minore di Teseo deve raggiungere Atene e imbarcarsi per l'isola del Minotauro.

ALLA CORTE DI MINOSSE 2

Dagli intrighi di palazzo alle inquietanti ombre del labirinto . . .

IL RITORNO 3

luello che doveva essere un tranquillo viaggio verso casa si trasforma in un'odissea fra mille avversità.

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO 1

Il Graviton, una potentissima fonte di energia, rischia di cadere in mano ai pirati dello spazio!

L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI — 2

Riuscirai a fermarli prima che tutto l'universo cada nelle loro mani ?

I CAVALIERI DELLA GALASSIA — 3

Un metallo sconosciuto sta scatenando una nuova corsa all'oro . . .

IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI — 4

Cosa succede sul pianeta dei divertimenti? Dove scompaiono interi equipaggi?

detectives club

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

IL MESSAGGIO DEL MORTO — 1

Dietro un'apparenza rispettabile un'organizzazione criminosa produce banconote false, finché . . .

L'ANTIQUARIO — 2

Neppure la polizia riesce a metter le mani su questi abilissimi trafficanti di oggetti d'arte, eppure . . .

MISTER MEZZANOTTE — 3

Misteriosi vandali danneggiano gli stand di un luna park: si tratta di un unico piano criminoso?

time machine

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

L'ETÀ DEI DINOSAURI 1

A spasso nelle sterminate foreste per conoscere il mondo della preistoria.

LE SORGENTI DEL NILO 2

Le grandi esplorazioni del secolo scorso nel cuore dell'Africa nera.

sortilegio

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata...

LE COLLINE INFERNALI 1

La prima tappa di un viaggio che si snoda in un territorio misterioso...

LA CITTÀ DEI MISTERI 2

Un porto fluviale, una tappa obbligata del tuo viaggio: ma qui è difficile entrare e uscire...

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo...

IL REGNO DELL'OMBRA 1

Da uno sperduto villaggio del Galles giunge improvvisamente una disperata richiesta d'aiuto...

NEL VORTICE DEL TEMPO 2

Una misteriosa piramide di cristallo per aprire le porte dello spazio e del tempo.

alla corte di re artù

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo...

IL CASTELLO DI TENEBRA — 1

Riuscirai a salvare la regina Ginevra dall'incantesimo che la tiene prigioniera?

CACCIA AL DRAGO — 2

Una creatura infernale semina il panico nelle pacifiche contrade di Avalon.

horror classic

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema

IL CONTE DRACULA — 1

Tra le foreste della Transilvania, allo scoccare della mezzanotte...

FRANKENSTEIN — 2

Il mostro è fuggito dal laboratorio, e il suo creatore si lancia all'inseguimento.

realtà & fantasia

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

INTRIGO IN FM — 1

Non è facile fare la giornalista in una radio privata...

TRANCE — 2

Una clinica prestigiosa in una località incantevole, una malattia inspiegabile, troppe porte chiuse...

FRANKENSTEIN

2

horror classic

Una orrenda creatura, un mostro
spaventoso nato mettendo insieme vari
pezzi di diversi cadaveri è fuggito
dal laboratorio del dottor Frankenstein!

In questo libro il protagonista sei tu.
Vuoi interpretare il ruolo
dell'eccentrico dottore, deciso
a rintracciare la sua creatura anche
in capo al mondo?
Oppure vuoi entrare nei panni del mostro,
vivere le sue bestiali sensazioni, godere
delle sue poche, stupide gioie?
In uno scenario polare battuto da venti
incessanti, tra gelide nebbie, capanne
sperdute e relitti incagliati, due
individui sono impegnati in un disperato
inseguimento, in un temerario duello
che vede di fronte la delirante luce
della scienza e un povero barlume
di animalesca umanità.

In questo libro il protagonista sei tu.
Scegli da che parte stare . . .

copertina illustrata da Tim Sell
ISBN 88-7068-172-6 **L. 7.000 iva inc.**

70681726

librogame®
il protagonista sei tu